ファミリーコンピュータMagazine 7月5日号 特別付録

キミたちが早く知りたい最新情報がギッシリ!!



FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

F・F IVガイドブックVol.1

平成３年７月５日発行（隔週金曜日発行）第７巻第13号（通巻130号）

F・FⅣガイドブックVol.1



ファミリーコンピュータMagazine

7月5日号特別付録

ファミリーコンピュータMagazine 7月5日号 特別付録

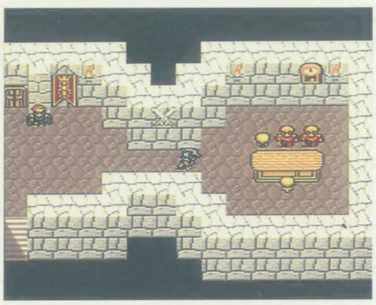
キミたちが早く知りたい最新情報がギッシリ!!



F・F IVガイドブックVol.1

CONTENTS

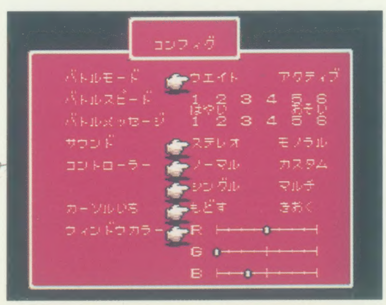




読者の人たちへ……

とうとう今回で、『F・F』も4作目。スクウェアは常に新しいシステムなどを取り入れて、いつもユーザーを驚かせてくれた。さすがに、4作目ともなると、みんなの期待もいっそう強いことと思う。そこで、今回の付録では、





今までの整理と新しく得た情報などをおりまぜながら解説していく。それでは、ガイドブックの始まり、始まり。

世界を構成する6つの国

最新情報〜国家編〜

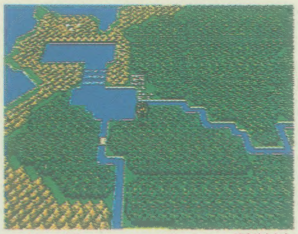


『F・FⅣ』に登場する6つの国をド〜ンと大公開。ワールドマップも載せてあるので、それらを参考にして、キミ自身でⅣの世界を想像してみてほしい

謎がつまった6つの国とワールドマップを大公開!!

徐々に見えてきた『F・FⅣ』のゲーム内容。今までのまとめとしてまずはⅣの世界を構成する〝バロン〟、〝ダムシアン〟、〝ファブール〟、〝トロイア〟、〝ミシディア〟、〝エブラーナ〟の6つの国家を紹介しよう。それぞれの国家にはいろいろな成り立ちや組織があって、特徴があるんだ。

ここでは、ワールドマップと照らし合わせて、いくつかのポイントをピックアップしてみた。何だか、地球の世界地図に似てる気がしない?



✪町や森そして、山などが冒険心を駆り立てるね

✪小さな島などにも謎はいっぱい隠されている。何があるのかな?



F・FⅣワールドマップ





✪様々な障害がキミを待ちかまえている。クリアできるかな

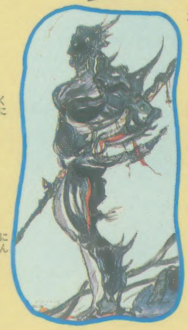


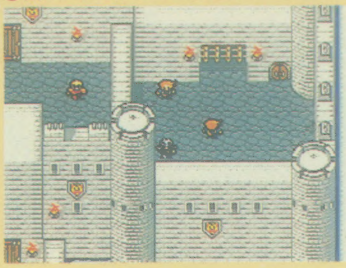
✪広大なフィールドを旅して、この世界に隠された謎を追求しろ!!

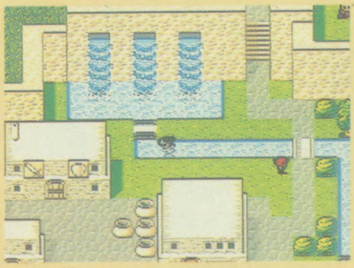
軍事国家 バロン

IVのストーリーの中心となるのが、このバロンである。6カ国の中で、最も長い歴史を持ち、最強の軍事力を持つ国でもある。バロン軍は大きく分けて8つの軍団で構成されている。8つの軍団とは、近衛兵団、竜騎士団、暗黒騎士団、飛空艇団、白魔道士団、黒魔道士団、バロン陸、海兵団のことである。

この国からは、4人のメインキャラが登場する。セシル、カイン、ローザ、シドである。彼らは全員、バロン軍の一員であり、バロンが故郷の者たちばかりである。この国には他にも、ゲームの進行に関わってくるキャラが多数登場するらしいぞ。


飛空艇団"赤い翼"の隊長のセシル。彼とバロンの関係は…


城のいたるところに兵士がいるんだ


町の中は、けっこうスッキリしている


白魔道士団の一員であるローザ。白魔法の使い手で、腕はピカ一である



商業国家 ダムシアン

ダムシアン砂漠のほぼ中央に位置するのがダムシアンである。元々はオアシスに生まれた小さな集落だったが、多くの旅人が立ち寄るにつれ、旅人同士の交易が始まり、商業国家へとなっていったのである。メインキャラの1人であるギルバートは、この国の王子であり、ある理由から旅にでることになる。

この世界の貨幣単位のギルは、この国から生まれたんだ。

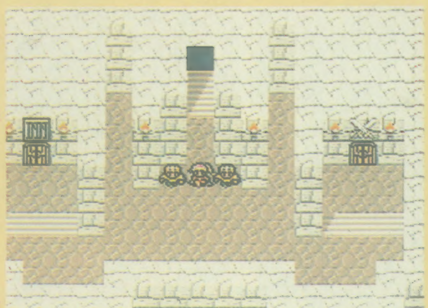

ギルバート王家の王子。美少年だ

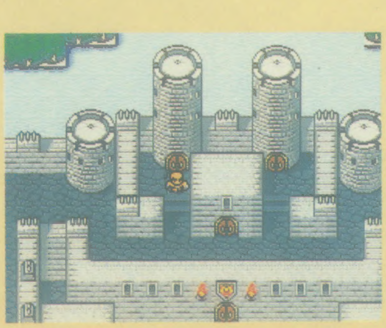


宗教国家 ファブール

ファブールは元々1つの寺院で、各地から修行僧が精神修行の為に集まる場所であったが、やがて武術を極めようとする者たちが住みつき、いつの日か国家として形成されたという、珍しい経緯を持つ国なのだ。ファブールには、1本の暗黒剣が安置されている。この暗黒剣は、数百年前の戦乱の時に、1人の傷ついた暗黒騎士が寺院に辿り着き、傷の治療を受け、寺院の門下に入ったときに置いたものなんだ。どのような力を持つ剣なのかは、謎に包まれている。

この国にはメインキャラのヤンがいる。ヤンは、ファブールの僧兵部隊の兵長であり、修行僧の1人なんだ。


城だけの国であるファブール。城の中に店などがあるんだ


他国の城よりも、塔などの建物が、けっこう多いんだ


彼もまた、他の修行僧と同じ目的で、この国へ来たんだ

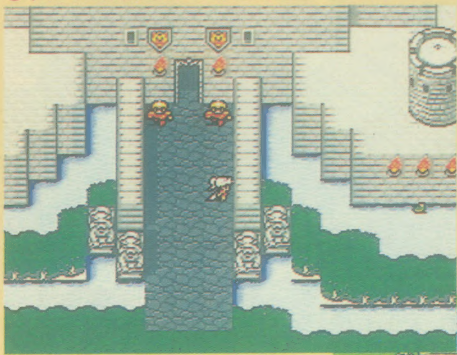


最新情報～国家編～

神官国家 トロイア

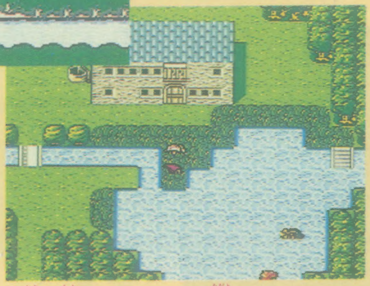
森と豊かな水に囲まれた、6カ国中、一番美しいと思われるのが、このトロイアだ。トロイアは、8人姉妹の女性神官によって統治されている国で、近衛兵などの兵士達も全て女性であり、男性にはできない国造りを誇っている。この国の男たちは、一体どうなっているのかね。

この国では、あの有名なチヨコボの研究が盛んなんだ。今回、初登場の黒チョコボは、このトロイアで発見されたことになっているんだ。

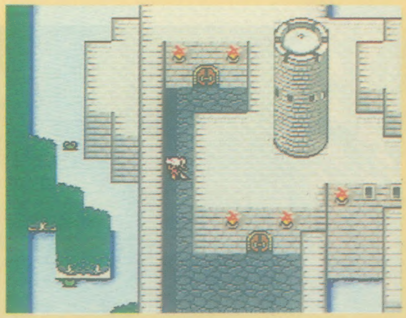


今までのお城とは少し雰囲気が違うよね!!





町の中にものどかさが漂っている



お堀の中にはカエルが。のどかでいいよなぁ～

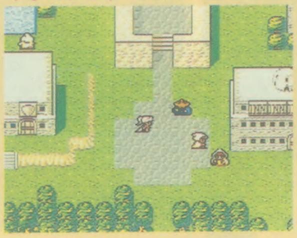
魔法国家 ミシディア

古くから魔法の研究が盛んに行われている国。軍事的な組織は存在しないが、古より他国からの侵略を受けたことがない不思議な国である。

この国にはメインキャラのパロムとポロムがいる。彼らの他にも、テラが何かしらミシディアと深い関係があるらしいぞ。しかし、何かと謎が多い国らしいぞ。



やんちゃな2人も、この国で魔道士見習いとして暮らしている



この国に住む人は、魔道士ばかりなのかな？ 気になるね



賢者であるテラは、この国が生まれ故郷なんだよ





この建物はなんだろね？ 実は…

島国国家 エブラーナ

島国のため、他国の影響を受けない独自の文化を持つのが、このエブラーナなのだ。この国の王族は代々忍者としての奥義を受け継ぎ、軍の兵士全ても忍術の心得を持っている。軍を指揮する国王は、忍者の頭領でもある。この国王の息子でエブラーナの王子なのが、メインキャラの一人、エッジなのである。





とても王子とは思えないよね

冒険の舞台となるフィールド・城・町を解説



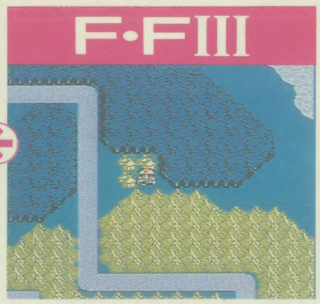
最新情報～フィールド・城・町編～

冒険のメインとなるのが、町・城・フィールドの3つだろう。これらが、どのように変わったかを解説。その他にも、お店などの情報も入っているぞ。

グラフィックがより美しくなった ～フィールド～

Ⅳのフィールドは、見た感じあまり変わっていないように見える。しかし、今までのシリーズと比較して見ると、山などの凹凸がハッキリしている。滝の流れなんかも、リアルに表現されているんだけれど、見せられないのがチョット残念なところだ。





⬅➡Ⅲは今一つ、色のせいかパッとしない。Ⅳのほうは、川のラインなんかもキレイになってるし、山などの凹凸もクッキリしていてグッド!!



⬆⬇新しくなったフィールドを旅するのは楽しいんだよね

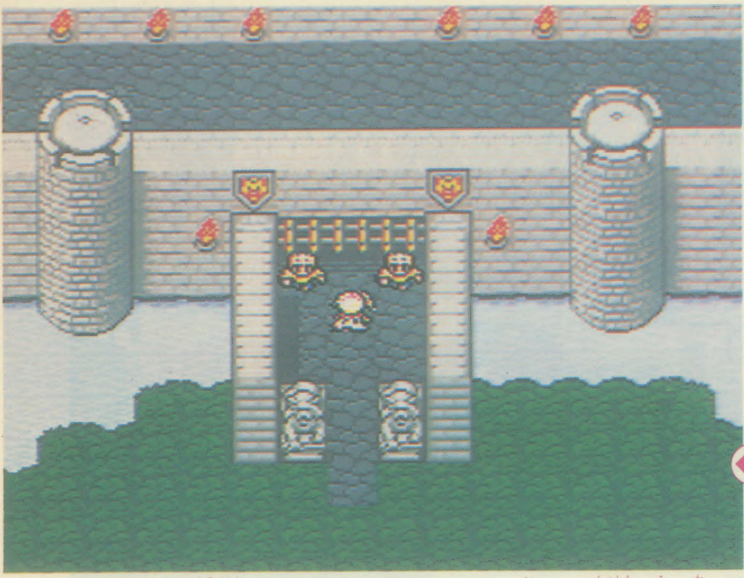


飛空艇から見たフィールドだ!!



立体感がグーンと出た!! 〜城〜

はっきりいって、ファミコンの城のグラフィックと比べると、描き込みが良く、うまく立体感をつけていい雰囲気を出している。特に、建物がそびえ立つ感じのあたりがいいんじゃないかな。それに、ところどころにその国の紋章が入ってるのは芸が細かいね。



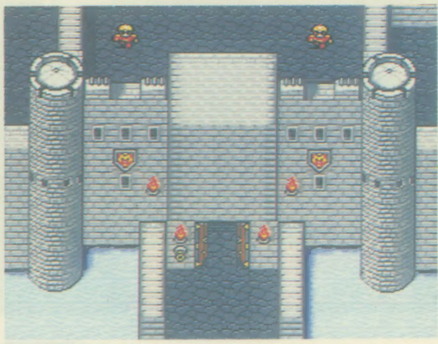


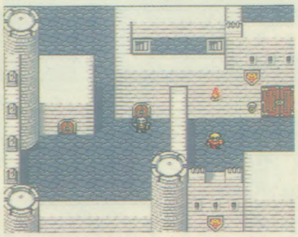
↑↑IIIでは、城自体がのっぺりとしている。IVはと言うと、写真を見て分かるように城壁などの高さがハッキリ出ているので、城自体の迫力がある

グレイトな造りがバッチグー!!



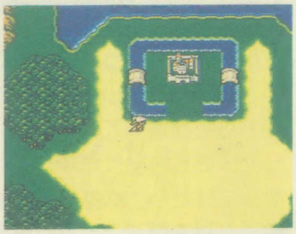
↑ここまでやってくれば、もう文句のつけようがないよね





↑塔などの建物なども、立体感がハッキリ出ている

↑城周辺の景色にも手抜きがなく、キレイに描かれている





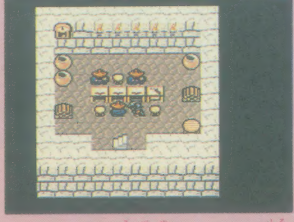
↑どこかの城と町に到着。雰囲気がいい



↑護衛つきの扉の向こうには何が?

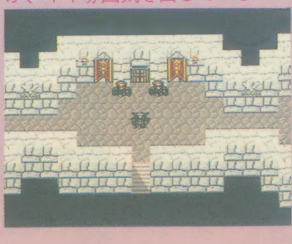
城の中身はどうなるか!?

基本的には、町なんかと比較すると、当然情報量なんかも、かなり多い。しかも、IIIのように隠し部屋がところどころあるらしい。量的にも、IIIよりも多いとのことなので、探すのも楽しみの1つかな? 1つ1つの城自体の広さは、あまり変わらないけれど、内容的には期待していいんじゃないかと思うんだ。



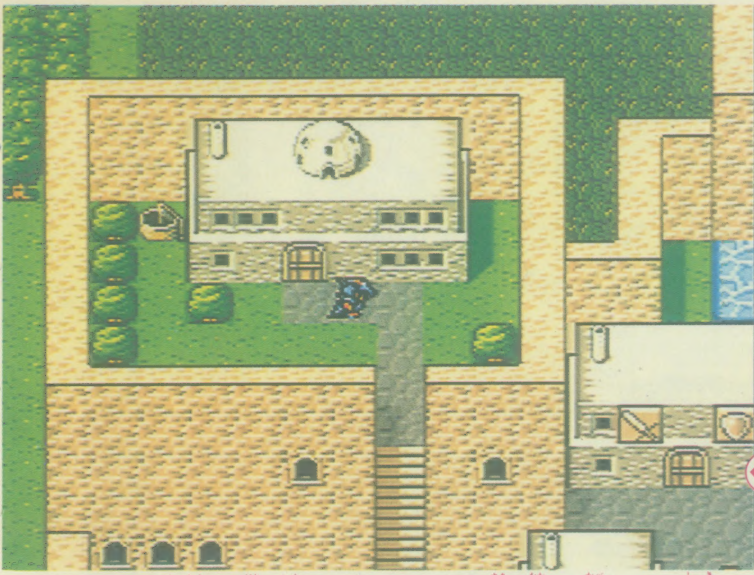
↑このような小部屋がたくさん城の中にあるのだ

↑旗などが飾ってあって、なかなか、イイ雰囲気を出している

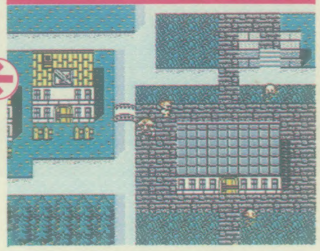


にぎやかな造りは健在!?
～町・村～

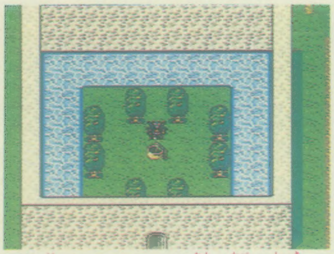
Ⅳの町や村などは、Ⅲのときのように、ゴチャゴチャした感じをなくしてしまった。お店などが列をなして並ぶという感じではなく、壁や階段をうまく利用して、さっぱりしたものになった。逆にいえば、前のシリーズよりも現実味のある町並ということだ。



F・FⅢ



⇧⇧Ⅳの写真は、誰の家なんだろうか？　この町の中は、壁でうまく仕切ってあるので、妙にさっぱりした感じだ。Ⅳの町は全体的にすっきりしてるのかな



⇧井戸しかないのに、何で壁で仕切ってあるのかな？　何かあるのだろうか



⇧右上で寝ている人は、どうしたのかな？　ただの昼寝かな…



⇧町の周りに壁がある。モンスターの攻撃を防ぐためのものなのかな

特徴ある町の住民たち

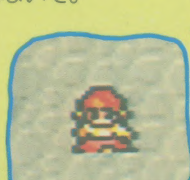
Ⅲでもそうだったが、町にはいろいろな人々が住んでいる。Ⅳでは、小人とカエル、それにブタたちも町の住民として登場してくるんだ。その他にも面白い特徴をもった人たちも多く登場してくるぞ。もし、そんな人たちを見つけたら、必ず話をするようにね。もしかしたら、重要な話を聞くことができるかもしれないぞ。



⇧こいつは、カエルのくせに話すことができるのだろうか？

⇩ミニマムの魔法をかけたかのような小人がいる町もある





⇧これがほとんどの町や村にいる人たち。お母さんかな？



キレイにまとまっているぞ！

最新情報～フィールド編～

お店や宿屋はどうなるのか？

RPGには欠かせないお店と宿屋は当然ある。気になるところというと、そのシステムだろう。これも、前シリーズとほとんど変わりなく、買い物をするとき、そのアイテムを使える人間は手を上げるというのは、そのままだ。お店ではないけれど、IVでも回復の泉があると、とっても便利だと思わない？



看板を目印にしていれば安心。ここは武器屋かな？

宿屋の中にお店がある。IIIのときにもあったような気が…



お店&宿屋

『F・F』の世界では、お店と宿屋というのは、一心同体といっていいほど、1つの建物の中にある。今回は99個まで、まとめ買いのできるシステムは健在だ。こういった小さな親切は、うれしいよね。



買い物のシステムは良かった



見た感じでは、IIIのお店とほとんど変わっていないね



ベッドまで勝手に歩いてイク



宿屋でしかセーブできなかった



旅の友といえる宿屋だよん

他にはどんな建物が!?

毎シリーズ情報の宝庫として、役に立っているのが酒場だ。どうやらIVでも、いろいろな城や町などにあるらしいぞ。こういったたぐいのもので、1つ妙な所がある。普通のチョコボとは違った色のチョコボが、サクの中にうようよいるのだ。どうやら飼育しているらしいのだが、なぜ？

どこかのにぎやかな酒場のようだけど





このでかい建物の中には何が…



妙な色のチョコボがうようよ！



町の中にも洞くつがあった



情報がギッシリつまっていたね

冒険者たちを運ぶ乗り物たち



最新情報～乗り物編～

新しいシステムを織り込んだ飛空艇と今回初登場のホバー船。この2つの乗り物の解説とIIIの乗り物をベースにして、IVに登場するといいなと思う乗り物を予想。

あの飛空艇がパワーアップした!!

『F・F』をプレイしたことのある人ならば、飛空艇の生みの親がシドだってことは知っているよね。IVでも、またまたシドの手によって軍事用に開発されたエンタープライズ号が出るぞ。しかも、エンタープライズ号を上回る強力な飛空艇が、まだまだ数種類あるらしいぞ。やっぱり、巨大戦艦なんかも出るのか楽しみなところだよね。



○川・山・森の真上を飛んで行く。スゴイ速さで画面が後ろに流れて行く



○新しい大陸を見つけたときの感動は、スゴイものがあるよね



○海の上を飛んで行くときも、この画面構成なら楽しくてしょうがない

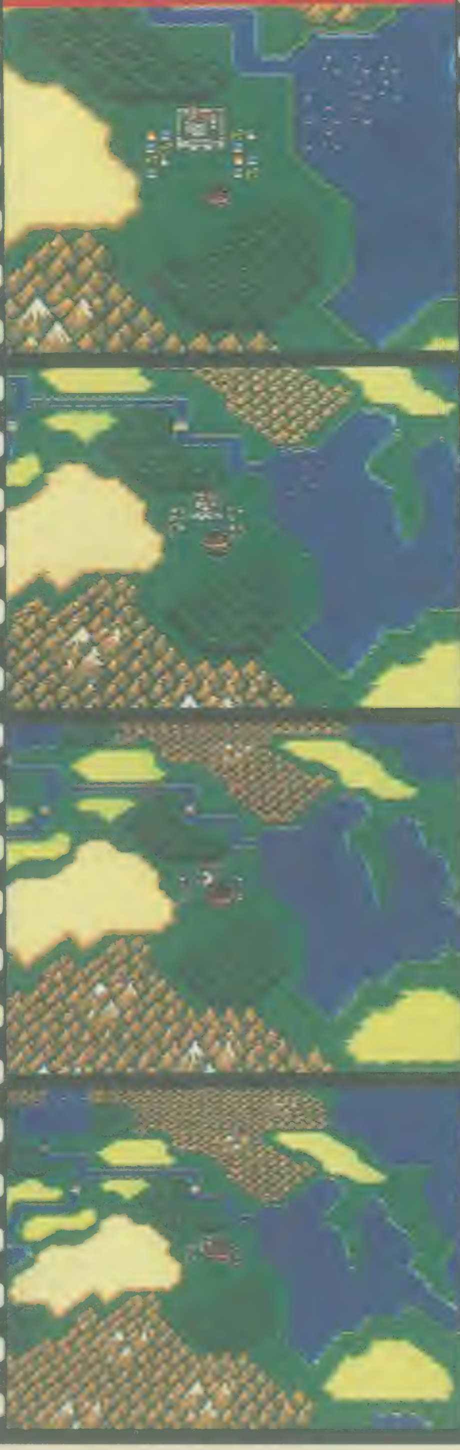
これがF・FIVの飛空艇だ!!



○飛空艇のイラスト。超カッコイイんだこれが。こんな形をしていたなんてネ

スクープ！
飛空艇浮上シーン

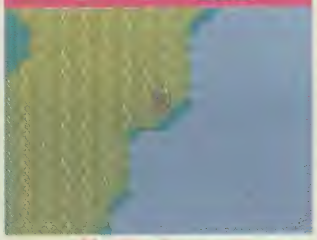
まだ飛空艇の飛行シーンを見たことのない人のために連続カットを公開!!



視覚効果がスゴイ!!

『F・FⅣ』の飛空艇の飛行シーンを、初めて見たときに衝撃を受けた人も多かったと思う。これは、スクウェアの他とは違った表現をしたいという考えの結果、このような感じになったのだろう？
　そして、上から斜め視点で見ることにより、進行方向への奥行きが、今までとは比較できないくらいリアルになった。それに、Ⅲとは違い山の上もスイスイ飛べるぞ。

F・FⅢ



○Ⅲでは山の上を飛べなかったんだ

F・FⅢ



○初めて見たときは感動したよね

飛空艇は変化するのか？

Ⅲでは、超便利飛空艇として活躍したエンタープライズ号。これは、飛空艇と船という2つのものが、改造して一体化したものだったよね。そこで、Ⅳでも飛空艇を改造することができるのかということが気になってくる。飛空艇といえばシドだけど、今回はメインキャラとして戦闘に加わってくれる。でも、飛空艇の改造をするならばシドか？



○[illegible]の船といってもまちがいはない乗り物

エンタープライズ号

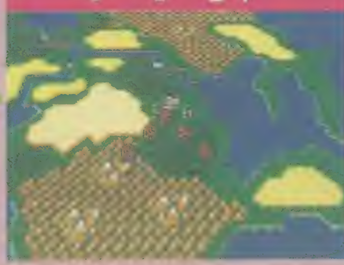
F・FⅢ



○[illegible]

新しい変化をするのか!?

F・FⅣ



○Ⅳでも、飛空艇は[illegible]

新たな乗り物 ホバー船とは?



○○浅瀬の上を進むホバー船。新しい乗り物の誕生だ!!

今までのシリーズでもなかった新しい乗り物として、ホバー船が加わった。これは、砂漠の国ダムシアンの王族・ギルバート家の秘宝で、6人乗りのプロペラ付き快速艇だ。用途としては、主に陸地を移動するものだけど、海の浅瀬の移動もできるため、かなり重宝する乗り物だ。しかし、全ての地形に対応できるわけではない。山や森、滝などは移動することはできない。ゲーム全般にわたって活躍する。



地上も走るぜ!!



○川の上だって、もちろん走れる。カヌーとチョコボを足したような乗り物だね



○地上の上も走れるので、すごく便利なのだ。早く乗りたいよね!

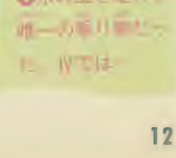


○ダムシアン王家の秘宝なので、ギルバートが持っているのかもしれないね。その辺は謎だ

ホバー船の役割は?

上段で述べたように、ホバー船の役割は理解してもらえたと思うんだ。そこで気にかかるのが前シリーズで活躍していた、氷上船やカヌーの存在だ。はっきりいってホバー船のような乗り物があると、この2つの立ち場はない!?

氷上船



○氷の上を走れる唯一の乗り物だった。IVでは…

○カヌーは残念ながら登場しない。次回に期待しよう

カヌー



最新情報～乗り物編～

IIIの乗り物を参考にして『F・FIV』の乗り物を探る。

「F・F」はシリーズを重ねるたびに、いろいろな乗り物を出してきた。IVでも、ホバー船という新しい物がすでに挙げられる。そして、IIIで改造されたように、飛空艇も新しい形のものが出るのでは。

潜水艦

海底にあるダンジョンなどにいくには、欠かせないタイプ。IVのマップを見ると、海の割合が多いので活躍か?

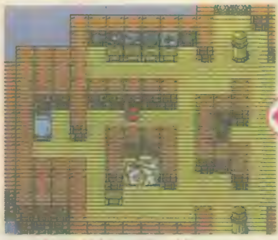


●今回も海へ旅立つのかな?

巨大戦艦

IIIでは、山越えの能力を備えていた。しかし、IVでは、必要のない能力になった。巨大戦艦の存在はどうなるのか。





●●巨大戦艦は動く町だったよね。今回の登場はどうなる!?

船は登場しない!?

今までのシリーズでは、メインキャラたちの乗り物として活用していた船。どのシリーズでも、ストーリー前半は活躍していた。しかし、IVでは飛空艇とホバー船が出ることはわかっているが、船はどうなる? どうやら、メインキャラたちの乗り物としては出ないらしい。でも、IIのような形で出るらしいぞ。



●IIIでは船がけっこう役に立った



●どのような形にせよ、船が登場するので安心だ

どうなる!!

どんな乗り物が登場するのか





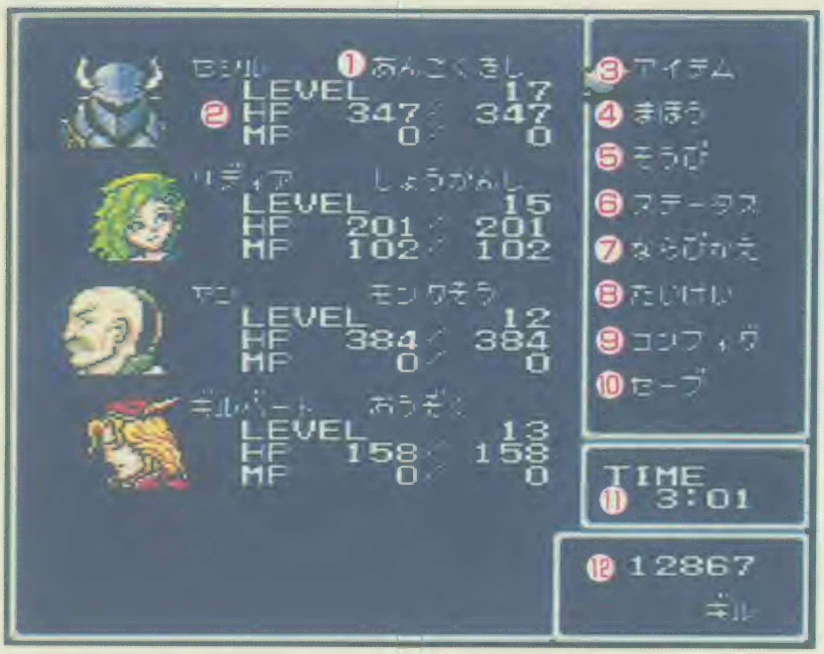
●●今回は、2つの乗り物を解説した。この他にも乗り物は登場するらしいので、新情報に期待してくれよな

新しいシステムを採用したメニュー画面

最新情報～メニュー画面編～

メニュー画面自体の大きな変更はないものの、新しいコマンドやシステムなどに違いがあるぞ。そのへんの内容について、細かく見てみよう！





若干の変更をしたメニュー画面を解剖!!

IVのメニュー画面は、パッと見た感じIIIのメニュー画面と変わらない気がする。だけど、数でいうとコマンドが1つ増えている。まあ、気づいている人も多いと思うけど、よく考えてみるとIIの画面に似てるんだよね。とりあえずは、メニュー画面などの説明をしていくぞ。

①職業

それぞれのキャラに、職業が設定されている。今までとは、違う表現名の職業がある。

②状態

レベル、HP、MPの3つのステータスが表示。この辺は、前作と同じ。

③アイテム

アイテムのウインドウが開く。その中から、使いたいアイテムを使う。

④魔法

回復系の魔法などを使うときに選ぶ。魔法を使うキャラを選択した後に、現在使える魔法の中から選ぶんだ。

⑤装備

装備をしなおしたいときに使うコマンド。前シリーズと同じで、捨てることもできるが、やっぱりお店に売る？

⑥ステータス

各キャラの細かいステータスを見ることができる。今回も、きき腕というものがあり、きき腕での攻撃力は高い。

⑦ならびかえ

いわゆるキャラの位置替えだ。やっぱり位置によって敵からのダメージに関係が？

⑧隊形

前衛、後衛の入れ替えをする。前衛は直接攻撃が有利だけど、後衛よりダメージ大。

⑨コンフィグ

噂の色を変えたり、いろいろな設定を変更できるコマンド。ユーザーになる人へのスクウエアの小さな親切かな？

⑩セーブ

IIIより多く4つまでできる。喜ばしいことに、ダンジョン内でも特定の場所でできるぞ。

⑪時間

オープニングから、現在に至るまでの所要時間。上の写真だと、3時間1分経過していることになるよ。友だちとの情報交換に使おう。

⑫所持金

現在の所持金を表示。この世界の通貨単位は"ギル"というものだ。

ステータス

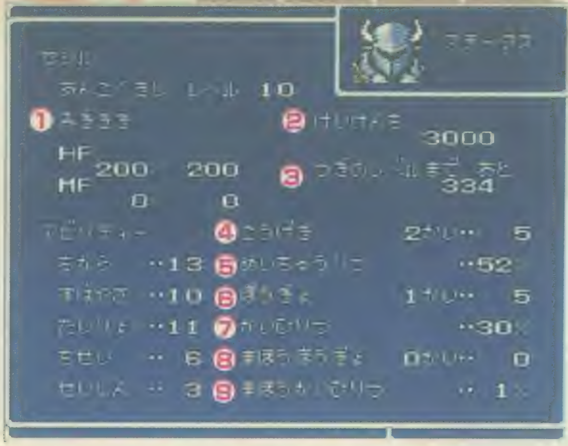
このウインドウは、各キャラの実力が一目でわかる。魔法のランクをなくしたため、スッキリした感じになった。

①きき腕

各キャラに右か左のきき腕が設定されている。右ききならば、右腕での攻撃力が高い。

②経験値

今までの戦闘で得た、総合の経験値が表示される。これは、RPGの定番!?



③レベルアップ

次のレベルアップに必要な経験値を表示。これがあると、一目でわかるから便利だよね。

④攻撃

敵に与えるダメージに影響する。レベルが上がると、攻撃回数も当然増える。

⑤命中率

攻撃をしたときの命中率に影響する。どんなにレベルが上がっても、数値は99が最高。

⑥防御

敵に攻撃されたときの、ダメージに影響する。レベルが上がれば、防御回数も上がる。

⑦回避率

敵からの攻撃をよける確率に影響する。数値が高いほど、敵からダメージを受けにくい。

⑧魔法防御

敵からの魔法攻撃で受けるダメージに影響する。

⑨魔法回避率

敵の魔法攻撃をよける確率に影響する。これも最高99。

魔法

旅をしていて、何かとお世話になるのが魔法だ。魔法の使い方は、今までのシリーズと同じだよ。それと、全員に使える魔法も健在だ。



○リディアは召喚士なので、これからどんどん魔法を覚えるぞ

装備

武器や防具は、装備しなければ全く意味がない。装備するときのポイントは、きき腕に強力な武器をもたせること。



○セシルは暗黒系の装備をしよう！

ならびかえ

そのときのパーティメンバーによって、並びかえや隊形を考えることは大事だ。キャラの特性を考えたものでないと、必要以上に苦戦するかも。



○よーし、リディアとギルバートの位置を入れ替えよう



○あれっ？ 2人とも、フィールド画面のときみたいになった



○入れ替え完了！ これで、多少はリディアへの攻撃が減るかな？

アイテム

いろいろ役に立つのが、アイテム類だ。今までのシリーズと同じで、入れ替えや捨てることもできる。今回は、1種類につき100個以上持てる。



○1つのアイテムにつき数100個も持つことができる。助かるね

セーブ

IIIの最後のダンジョンなどで苦しんだ人には、ダンジョン内でのセーブはうれしいことだろう。城や町などは不可。



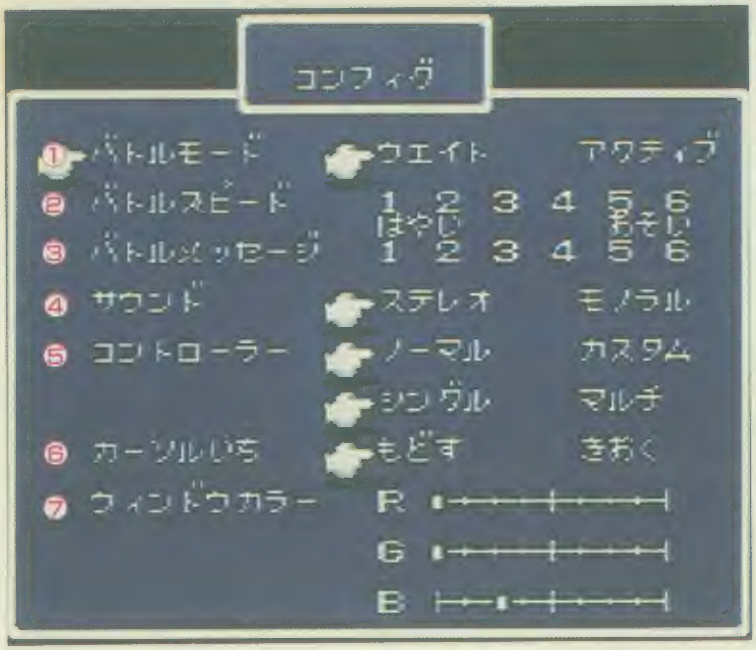
○ダンジョンの一部でセーブができる

コンフィグ

No.12でもコンフィグについて説明したが、今回はそれぞれのモードに分解して細かく解説していくぞ。どのモードもいろんな意味をもっているので、おぼえておくといいよ。特に①～③は、戦闘と深いつながりがあるので、常におせ話になると思うんだ。

①バトルモード

Ⅳには、時間の流れというものが常にある。このため戦闘中にコマンドの選択をしていても敵は攻撃をしてくる。つまり、ウインドウを開いている間だけ時間の流れが止まるのがウエイト。逆に、時間の流れが止まらないで、敵がスキを見て攻撃してくるのがアクティブなんだ。



②バトルスピード

①で述べた時間の流れのスピードを、6段階で調節するもの。スピードを上げれば、敵の攻撃してくるスピードも上がるということだ。



時間の流れを考えて、自分にあったスピードで、のぞもう！

③バトルメッセージ

戦闘中のメッセージスピードを6段階で設定できる。これは、できるだけ速いスピードのほうがいいと思う。

④サウンド

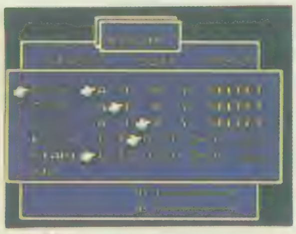
ステレオかモノラルの切り替え。スーパーファミコンをモノラルやRF以外で接続している人はステレオで！



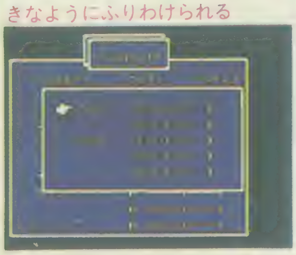
やっぱり臨場感のあるステレオがおすすめ

⑤コントローラ

コントローラの操作の変更をしたいときに、カスタムを選んで、自分の好きな操作を設定できる。シングルは1プレイだが、マルチにするとパーティのキャラたちを2つのコントローラに自由に振りわけられる。つまり、RPG初の2プレイが可能なわけだ！



最近では、増えつつあるコントローラの設定変更モード



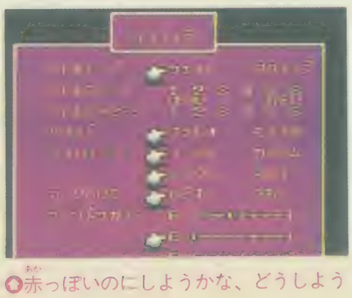
①コンと②コンに、それぞれ好きなようにふりわけられる

⑥カーソルいち

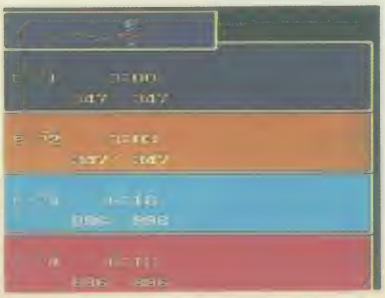
メニュー画面やアイテムなどの画面で、カーソル位置を自由に設定できるモード。

⑦ウインドウカラー

R(レッド)、G(グリーン)、B(ブルー)を調節することによって、メニュー画面などの色を自分の好きな色に変えることができる。もうそろそろ、青い色は見飽きたという人には、遊び心をくすぐられるおすすめモードだよ。



赤っぽいのにしようかな、どうしよう



4つのセーブを全て設定変更してあると、とってもカラフル！

F・F Ⅳのメインキャラを大解剖!!



最新情報～キャラ編～

Ⅳのメインキャラは、全部で11人いる。11人それぞれいろんなタイプがいるので、結構好き嫌いがでるかも？　まずはそれぞれの特徴などを大公開だ!!

セシルの暗黒剣を駆使しろ!



セシルは暗黒騎士。破壊力の強い"あんこく"で、一気にケリをつけろ!!

メインキャラは個性が強い!?

Ⅳでは、Ⅲのように、NPCはないらしく、オーソドックスに各地で仲間を増やして旅するといったものらしい。そのためか、各キャラの性格づけをはっきりさせたいらしく、固定した職業や能力をもっているぞ。現在、発表されている11人ものキャラが仲間になるんだけど、いろんなタイプがいてワクワクするぞ。11人の中には、強そうな奴もいれば、カワイイ奴もいる。それに、Ⅲでは最強の戦士タイプだった忍者など、心強い奴もいたりするんだ。

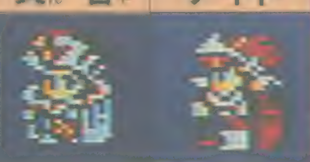
職業はどうなる

上でも述べた通り、Ⅳではジョブチェンジというものがなくなってしまったんだ。Ⅲをプレイした人ならば、Ⅳではどんなジョブが新しく増えるのかなぁ～と期待した人も、少なくないはずだと思う。しかしそこはスクウエア、今回はシステム面での充実性とストーリーを重点においたものに仕上げたという。それに、RPGはレベル1からスタートするという概念を捨ててしまい、最初からレベル5とか10なんてこともある。これはストーリー上強くなきゃいけないキャラが、弱いというのは不自然だからということだよね。思わず、うなずいてしまう。

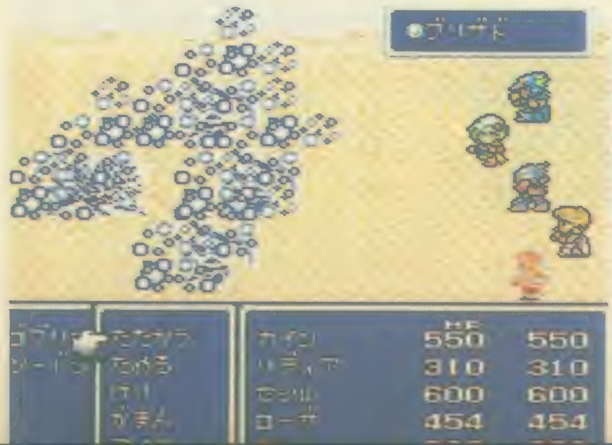


決まった職業なので、Ⅲのように熟練度というものがなくなった

F・F Ⅲ



賢者	ナイト
魔法のエキスパートだったね	弱きを助ける正義の味方



うりゃーっ!とばかりに、みんなで力を合わせて強敵を倒せ!!

暗黒騎士・セシル

今回Ⅳの主人公。彼は、"赤い翼"という異名をもつバロン軍ナンバー1の軍団、飛空艇団の隊長である。しかし、見てもわかるとおり、彼は一般兵士ではなく暗黒騎士だ。暗黒騎士という職業は特殊で、何年かに一度だけバロン王に数人選ばれて、暗黒剣の試練を受ける。最終的に負の力を身につければ強大な力をもった暗黒騎士になることができる。セシルも暗黒騎士の1人だったけれど、騎士としての能力を高く評価されて、現在に至るわけだ。そもそも、暗黒騎士になることすらたいへんなことなのだ。なぜなら、暗黒剣というものは、並の人が手にすると心を支配されてしまう。だから、善の心を失わない強い精神力をもっている者でなければならない。しかも、部下から絶対的信頼を得られる人物という本当にエリートの世界なんだよね。しかし、セシルはこのところ自分が暗黒騎士であることに疑問をいだくようになっている。



○かぶとで、すっかり顔が隠れている。一体、素顔は



○イラストとは違って、カワイらしいセシル



○"あんこく"で一気に勝負だぁー！



○戦闘中は気を抜かず、スキを見てセシルお得意の…



○こんなかっこうで町中を歩かれた日には、ちょっと怖い！

特殊能力について

●あんこく

職業のせいか、暗黒騎士の能力は本当に特殊なもの。自分の生命力と引き換えに、剣の能力を最大限に引き出し、自分の周辺にいる敵全部にダメージを与える。この"あんこく"は、レベルが上がれば威力も増していくぞ。

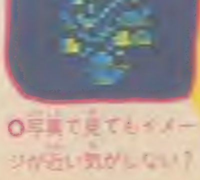
初期装備一覧

右手	あんこくのつるぎ	利き手に装備すると暗黒攻撃ができる剣。
左手	あんこくのたて	防御力はまぁまぁの暗黒騎士専用のたて。
頭	あんこくのかぶと	防御力は低いが、バロン国に伝わる暗黒防具。
体	あんこくのよろい	魔法防御力のある暗黒騎士専用のよろい。
腕	あんこくのこて	盲目魔法に効果のある暗黒製品の1つ。

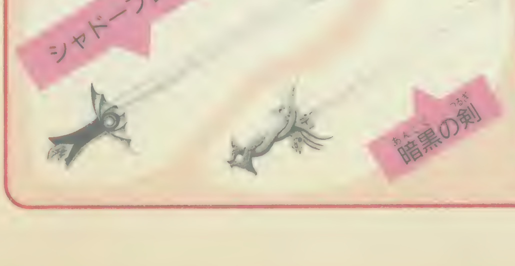
職業&武器

Ⅳでいう暗黒騎士とは、Ⅲでいう魔剣士に近いと思う。どちらの職業も負の力にもとづいたもので、使う武器は負の力の宿った通常人では扱えないものだ。それだけ暗黒騎士という職業は特殊なんだ。

F・FⅢ



○写真で見てもイメージが近い気がしない？



竜騎士・カイン

バロンでも、近衛兵団についで古い歴史をもつ竜騎士団。その竜騎士団の隊長が、このカインだ。カインの父も、竜騎士団の隊長だったが、幼いころに亡くなってしまった。そして、悲しみに暮れる母までも後を追うように…。この出来事は、カインの心に痛手として残った。さらに、隊長を失った竜騎士団は、統制を失っていく。しかし、この危機をカインの父が残した1頭の竜が救う。その竜は、主であるカインの父の墓を数週間以上も離れなかった。この姿に心を打たれたバロン王や竜騎士団は、より強い結束を誓う。そして、墓を離れずに衰弱していく竜を動かしたのは、幼きカインだった。その天才的な素質によって竜騎士の道へ進む。そしてセシルに出会い、現在も良きライバルだ。





○竜騎士らしいかぶとが、中々いい味出してるね



○何だか、見た感じはまるでセシルと兄弟のようなビジュアルだ

○セシルと似て、口元しか見えないのは、少し残念な気がしない?



○暗黒騎士ほど、ブラックなイメージではないね。あたりまえか…

初期装備一覧

右手	アイアンシールド	鉄製のたて。たての中では、最も防御力が低い。
左手	スピア	空の敵に対し命中率が高く、かなり有効。
頭	アイアンヘルム	防御力、回避率が共に低い鉄製かぶと。
体	アイアンアーマー	鉄製の一般兵士用よろい。防御力は低い。
腕	てつのこて	一般兵士用の鉄製こて。これも防御力は低い。

特殊能力について

●ジャンプ

竜騎士特有の攻撃法。空高く飛ぶことによって、敵の攻撃を避けて、着地するときに2倍以上のダメージを与えるというもの。何といっても、ジャンプ中は、全くダメージを受けないというのが、この能力の最大の魅力だ。

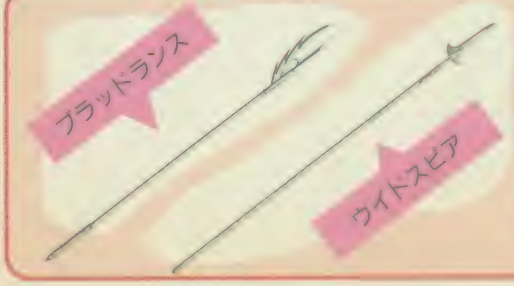
職業&武器

F・FIII

IIで、NPCとして初めて登場したときから、結構大きな力をもっていた竜騎士。使う武器も、一応剣も使えるが好んでスピア系を武器とする。それに、飛行しているモンスターには、威力倍増。



○IIIの竜騎士は、見せ場がちゃんとあった



白魔道士・ローザ



○この姿でも立派な白魔道士。一応戦闘で役に立てるような呪文もおぼえてるんだから



○11人の中で唯一の女性らしい顔をもつのがローザ

由緒正しき貴族の家系の娘で、ローザの父は竜騎士だった。しかしローザの幼いころに死んでしまった。カインの父が竜騎士団の隊長だったためか、カインとは、幼なじみである。1人っ子のローザは自然とカインを実の兄のように慕っている。それと、母親は弓の名手だったので、幼いころから弓の教えを受けて、今では、バロン国屈指の弓の使い手。そして、ローザは恋する女性でもある。それは、バロン軍が魔道士団を設立したことに始まる。バロン軍は、魔法を軽視していたために、他国と比べると開発が遅れていた。そこで、近年になって研究を本格的に始めたのだ。そこで、ローザは母と同じく白魔法の勉強を始める。しかし、真の理由は幼いころから思いを寄せるセシルのそばに少しでも、長くいたいという気持ちからである。だが、セシルは暗黒騎士であるためローザの気持ちを受けられない。



○この画面だと、どうしてもカワイらしくなっちゃうんだよね〜



○戦闘 ローザって戦闘中もセシルのことばかり気にしてたりして

特殊能力について

●いのり
白魔道士だからこそ、可能な能力。天に祈りをささげることによって、MPを消費せずにケアルを使う。

●ねらう
弓矢を装備していれば、その命中率を上げて、敵にダメージを与えやすくなる。

初期装備一覧

右手	てつのや50	矢尻が鋭くとがった鉄製の矢。命中率はそこそこ。
左手	ゆみ	空の敵に有効な武器だけど、命中率は低い。
頭	かわのぼうし	かぶと系の中で、最も防御力の低い帽子。
体	かわのふく	皮をつないで作った服。魔法防御力がある。
腕	てつのうでわ	鉄製のうでわ。小手よりも軽く装備しやすい。

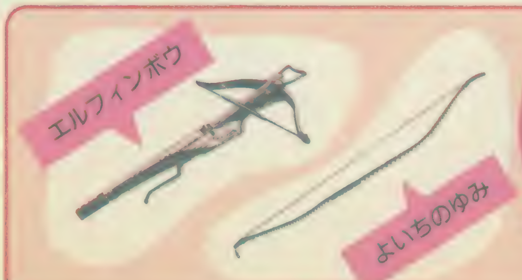
職業&武器

白魔道士というと、今まではカワイらしいというイメージが、若干あったけど、ローザの場合は美しさをポイントにした感じだ。使用できる武器としては、弓系のほかにつえ系も使えるよ。

F・FIII



○セシルとローザとはイメージが違う!



召喚士・リディア

召喚士とは、この世のものではないものを呼び出し、意のままに操る能力を持っている。このリディアもその能力をもつ数少ない1人である。この特殊な能力をもつ者たちの、起源やその能力については未だに解明されていないのだ。ただ、大人よりも子供、男性よりも女性のほうが召喚士としての能力に優れているらしい。つまり、幻界の住人は、汚れなきものに対して心を開くということなんだ。しかし、世界は戦争や政治などに利用したために、召喚士たちは人里離れたミストに身を隠してしまった。長い年月をへて、その特殊な能力の血は濃くなっていくが、近親の結婚を繰り返したために、確実にその血の寿命は縮んだ。そんなとき、純粋な血をもったリディアが生まれた。



○この子が、強いとは思えないなぁ。腕に乗ってるのは何だろう？



○魔法はすごいらしいけれど、まだまだ子供なんだよ



○リディアは、こんな感じでいい

○何をそんなに喜んでるの？





○ローザとは違って、子供らしくていいと思うんだけど…

特殊能力について

●しょうかん

最初は、チョコボしか使えないけど、レベルが上がればもっと強力なものをビシバシ使えるようになる。しかし、中にはアイテム扱いの召喚魔法も存在するらしい。一体どんな召喚魔法を使えるのか、楽しみなところだよね。

初期装備一覧

右手	ロッド	エネルギーボルトを飛ばすことのできる木の杖。
左手	なし	
頭	かわのぼうし	防御力が低すぎるので、ないに等しいかも？
体	かわのふく	魔法防御力があるのが唯一の救い。皮製の服。
腕	てつのうでわ	軽い上に、そこそこの防御力をもっている。

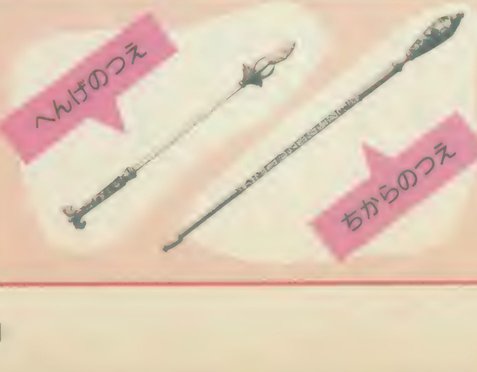
職業&武器

F・FIII

IIIでは、召喚魔法のエキスパートとして魔界幻士なんてジョブがあったよね。でも、スーパーファミコンになったから召喚できる幻界の住人が増えるかもね。武器は、つえ系のものが多い。



○なんだか、どっちもカワイらしいキャラ



賢者・テラ

現存する封印された古代魔法の最後の使い手。しかし、かなりの老齢のせいか、ほとんどの呪文は忘れてしまっている。テラは、魔道士の国ミシディアの出身だが、自分の能力を超えた魔法の使用で、その昔多くの魔道士を傷つけたことがある。そのためミシディアを出ることになる。そんなことがあったため誰にも、古代魔法を引き継がなかった。旅に出たテラは、カイポという村で、普通の女性と恋におちて結婚する。その後、アンナという子供が生まれるが、それと同時に妻を失う。母親似のアンナをとても過保護に育てる。そんなこんなで今は一市民として暮らしてる。



よぼよぼした風貌が、愛きょうを感じさせるテラ。はたして実力は？



戦闘中も何だか気の抜けた感じをただよわす



忘れてしまった呪文を思い出せるか!?

まだまだ若いもんには負けけんわい！



何を考えているのか？横たわるテラもオツかな



こんな顔してても、実は強かったりして…

初期装備一覧

右手	つえ	攻撃力は低いが、毒のダメージを治す。
左手	なし	
頭	なし	
体	かわのふく	魔法防御力のある、皮で作った服。
腕	なし	

特殊能力について

●おもいだす

このコマンドを実行して、うまくいくと、忘れていた呪文を突然思い出して、パーティをあっといわせる。逆にいうと、感心するときもあれば、バカヤローというときもあるのだ。できるだけ、困ったときは避けたほうが無難かな？

職業&武器

少し違うけど、一応テラは古代呪文を使えるし、一通りの魔法が使えるらしい。IIIでいう賢者的なキャラなわけだ。武器は基本的につえ系を使う。魔法を使うタイプは力がないのでしょうがないね。

F・F III



やっぱり、賢者という感じじゃないような



最新情報〜キャラ編〜



太い腕に巨大なスパナをふり上げて、妙に強そうに見える

技師・シド

バロン飛空艇技師を務めるとともに、飛空艇団直属の補修部隊である。シドには、1人娘がいて、仕事や遊びなどで家に戻ってこないたびに怒られている。妻は、娘を生んだときに他界しており口に出さないが、跡取り息子がほしかったらしい。そのせいか、セシルを小さい頃からカワイがっていた。シドは、若者の面倒見がいいことで有名なのだ。話は飛空艇に戻るが、いにしえの超技術の浮遊術やバロンに眠っていた古文書を読解し、自分の理論を加えて飛空艇を開発したんだ。シドは若いころから空を飛ぶことへの憧れが非常に強かった。ついには、独学の航空力学を確立して、造船技術や浮力についての著書を出している。

シドの顔のアップは目線イカしてたりするんだ





力強そうなイメージは見受けられないけど、大丈夫かな?



戦闘でも今ひとつイラストとギャップがあって強そうじゃない?

特殊能力について

●調べる

IIIの学者と全く同じ能力だ。実行すると、敵のHPを調べてさらに弱点を見破るという便利な能力。付け加えるとすれば、ボスクラスの敵には効果がないので気をつけたい。でも、何かシドのイメージじゃないような気がしない?

初期装備一覧

右手	きづち	一見、普通のトンカチだが、実は機械の敵に有効な工具。
左手	なし	
頭	なし	
体	しゅうじんのふく	防御力は低いが、眠りの魔法を防ぐ効果がある。
腕	なし	

職業&武器

飛空艇技師という特殊な職業だけど、シドは若いころから体を鍛えていたので力はある。IIIでいうとバイキングのような感じだ。武器は、シドらしくハンマーを使うぞ。力技が爆発するのかな?

F・F III



見た目は違うけど、これがプラス学者かな



王族・ギルバート

ダムシアンの王族のギルバート家の息子。ダムシアン王位継承第1王子である。しかし、王族という身分を嫌い、吟遊詩人として、自由気ままな生活を送っている。実際に吟遊詩人としての能力はピカ一のものを持っており、彼の奏でる竪琴の音色とその歌声にダムシアンの民が安息してしまうほどなのである。吟遊詩人ということなので、争いなどは好まず、得意の歌と竪琴で敵をほんろうさせ、倒すという能力を持っている。



○マントが似合っているね



○歌っているところなんだ



○隠れる姿がカワイイよね



○顔は美少年だが、たまにボケをかますことも



特殊能力について

●うたう

竪琴を奏で歌うことにより敵に様々な効果を与える。どのような効果があるかは、まだ残念ながら秘密なんだ。ただ一つ言えることは、ドラクエのパルプンテの呪文のようなものなんだ。何が出るかはプレイしてからのお楽しみ!!

●かくれる

戦闘に向いていないギルバート。そんな彼特有の特殊能力が、これ〝かくれる〟だ。一時的に戦場から隠れることができるんだ。

●くすり

基本的にアイテムのポーションなどは、1人につき1個しか使えないが、この〝くすり〟という特殊能力を使えば、ポーションを全員に使える。

初期装備一覧

右手	ゆめのたてごと	敵を眠りの世界に導くことができる。
左手	なし	
頭	はねつきぼうし	誰でも装備のできる羽根のついた帽子。
体	しじんのふく	柔らかい布でできた服。沈黙の魔法を防御できる。
腕	ルビーのゆびわ	防御力は低いけれど、ポーキーの魔法を防御。

職業&武器

基本的にギルバートは、王族という職業だが、特殊能力などを見る限りでは、やはり吟遊詩人と呼ぶのがイイだろう。ただし、IIIの時のような応援などのコマンドはなくなっているけどね。

使用する武器は、IIIの時と同じように竪琴など楽器がメインとなる。



ゆめのたてごと

F・F III



○ひょうきんそうね。一番の吟遊詩人だ

モンク僧・ヤン



ヤンは、幼少の頃からモンクとしての修行を積み重ね、今では、ファブール1の実力を持っていると言われ、モンク僧兵団の長を務めている。彼が率いる僧兵団は、年に1回、ホブス山と呼ばれる1年中厚い氷で覆われている山の頂上で、1カ月にも及ぶ鍛練を行うという、猛者ぞろいの軍団である。基本的にモンク僧は素手で戦うが、時に爪系の武器を使うことがある。ヤンは、この"爪"の使い手であり、過去において彼以上の使い手はいないと言われるほどの実力を持っている。このように弱点などないように見える彼にも、下町おかみ風の女房には頭が上がらないという可愛い一面を持っている。何故かは不明なのだ。



りりしい顔しているね。なかなかのナイスガイだぞ



上半身はだかで寒くないのかな ただの寒がり屋だったりして



フィールド上のヤンは、けっこうカワイイ

ニコちゃんマークのパンツは、ヤンの趣味なのかな。それとも奥さんが

特殊能力について

●ためる

気をためることで、2倍以上のダメージを与えることが出来るという、とってもオイシイ能力。しかし、気をためるのに1ターンかかってしまうため、すばやさの数値が低いうちは、使わない方がいいかもね。

●けり

この"けり"を選ぶと、敵全体にダメージを与えることができる。ただし、通常の攻撃力よりダメージが低いので注意が必要となる。

●がまん

白魔法のプロテスと同じく、自分の防御力を上げることができる。が、防御力を上げるのに1ターン使うぐらいなら、攻撃した方がいいかもね。

初期装備一覧

右手	ほのおのつめ	炎に弱い敵に効果があり、命中率が高い。
左手	なし	
頭	なし	
体	かわのふく	魔法防御力のある皮製の服。防御力は低い。
腕	なし	

職業&武器

職業はモンクだが、特殊能力などは、IIIの空手家とシーフを足したようなものになっている。

使用する武器は、IIIの空手家と同じく、爪系の武器をメインに使っていくことになる。



いかづちのつめ



じごくのつめ

F・F III



爪を使ったら、世界一の空手家だ

黒魔道士・パロム 白魔道士・ポロム

ミシディアで見習い魔道士として修行をしている。パロムは男の子で黒魔法を使い、ポロムは女の子で白魔法を使いこなす。2人は双子の兄妹で、生意気で口の悪いパロムに対して、ポロムはしっかり者のおマセさんだ。まぁ2人合わせて1人前ということの2人、どんな問題を起こすかな。



○○2人は双子。2人合わせて1人前の魔道士なんだ

パロム



○ワンパク坊主のパロム

ポロム



○カワイイ女の子のポロム





○緑色の服に赤のマントを着ているのがパロム

○赤色の服に緑のマントを着ているのがポロム

初期装備一覧

キャラ	部位	装備	説明
パロム	右手	なし	
パロム	左手	アイスロッド	ブリザドと同じ魔法効果を持っている氷の杖。
パロム	頭	はねつきぼうし	羽根のついた帽子。誰でも装備できるよ。
パロム	体	かわのふく	皮をつないで作った、魔法防御力のある服。
パロム	腕	てつのうでわ	鉄製のこてよりも軽く、防御力もそこそこ。
ポロム	右手	つえ	武器としては弱いが、毒のダメージを治す。
ポロム	左手	なし	
ポロム	頭	はねつきぼうし	誰でも装備可能な羽根のついた帽子。
ポロム	体	かわのふく	防御力は低いけれど、魔法防御の効果がある。
ポロム	腕	てつのうでわ	防御力がそこそこある鉄製のうでわ。

特殊能力について

パロム・ポロム

●ふたりがけ

パロムとポロムの2人で力を合わせて強力な魔法をかける。どんな魔法かは秘密だ。

●つよがる

パロムの特殊能力で、一時的に知性を上げるという能力。

●うそなき

ポロムの特殊能力で、敵を驚かせ、逃げやすくする。

職業&武器

パロムが黒魔道士、ポロムが白魔道士の職業を持つ。基本的にIIIの時とあまり変化はない。

使用する武器は、ロッド系、つえ系の2種類がメインとなってくるはずである。



F・F III



○こちらは一人前の魔道士なのだ

最新情報～キャラ編～



忍者・エッジ

代々、忍者の秘術を継承してきたエブラーナ王族の王子。忍者としての腕はピカ一で、かなりの自信家であり、激情的で、無茶なところもしばしば見せる。しかし、その反面気さくな一面を持っており、一度心を許した者にはとことん親身になる若者。メインキャラの中で、エッジは2人目の王子となるが、前で説明したギルバートとは、反対の性格を持ち、戦闘時の彼の攻撃力はスゴイものを持っている。頼もしい味方となってくれることであろう。



○ギルバートに負けないくらいの美青年だ



○どこから見ても、忍者とは思えないよね

[illegible]

特殊能力について

●なげる

しゅりけんなどの飛び道具系の武器を命中率100%で敵に当てることができる能力。

基本的にしゅりけんなどの飛び道具は、忍者のエッジのみしか使えないので、けっこう利用価値がある能力である。バンバン投げちゃえ!?

●ぬすむ

戦闘時にこの能力を使うと、敵のお宝を盗むことが出来るかもしれないんだ。でも、地道に敵を倒して、お宝を手に入れた方がいいかもね。

●にんじゅつ

忍者特有の魔法みたいな術を使う。どのような効果を発揮してくれるかは、まだ分わっていないが、基本的に攻撃系の術がメインとなるみたい。

初期装備一覧

右手	くない	忍者が使用する矢尻型の鉄製武器。
左手	くない	忍者が使用する矢尻型の鉄製武器。
頭	グリーンベレー	軽いのが利点の特殊部隊用の軍帽。防御力は低い。
体	くろおびどうぎ	忍者専用の服。防御力もかなり高めだ。
腕	ミスリルのこて	死体や霊体の攻撃に強い。防御力は低い。

職業&武器

職業は忍者。IIIの時よりも、より忍者らしくなったような気がするよね。使用する武器は、くない、しゅりけん、刀など、忍者特有の武器をフルに使いこなす。IVでも、やっぱり忍者が最強なのか。



F・F III



○IIIでは、最強の攻撃キャラの忍者だ

おなじみのお助けキャラのチョコボたち



最新情報～チョコボ編～

F・Fシリーズの顔といってもいいくらいの人気者チョコボに新しい仲間が加わった。新しくなったチョコボたちを解説していくぞ。

カワイイチョコボに新種が発見された!!

IIから登場して、一躍人気者になったチョコボが、IVでは新しい仲間を増やして登場してくるぞ。新しく登場するチョコボは、白チョコボと黒チョコボの2匹。白チョコボは、主人公たちのMPを回復してくれて、黒チョコボは、ついに空を飛ぶのだ。今までのチョコボ、デブチョコボも大活躍するから安心してくれ。



IIIのチョコボの森。デブチョコボとただのチョコボしかいない

⇩IVでは、2種類増えたので結構にぎやかになっているね



チョコボがいっぱい

4種類のチョコボ

上でも言っているように、IVに登場するチョコボは全部で4種類になる。早く、新しくなったチョコボたちに会いたいよね。全員カワイイぞ。



黒と言うよりも、紫色みたいに見えるよね



イラストはブキミだけど実際はカワイイんだぜ!!

⇧ちょっとブキミなチョコボのイラスト、実際はこんなもんだ



一番シンプルな色の白チョコボ。メスなのかな

この巨体をどこに隠しているのかな。気になるぞ

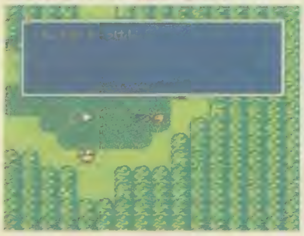




元祖のチョコボ。こいつが人気の火付け役なのだ

チョコボ

IIから数えて、3度目の登場となるのが、元祖チョコボ。今回もチョコボに乗っている間は、敵に遭わないというのは、シリーズを通して変わらないぞ。また、走る姿も今までと変わらなく、カワイイんだ。そして、チョコボに乗ったときの音楽も、軽快なリズムそのままなのだ。チョコボとは最初の方で会えるぞ。



○毎回、捕まえるのに苦労するんだよね。やっと捕まえたぞ



○チョコボの森は、毎回いろいろな場所にあるので探してみよう

「どこから見てもチョコボはカワイイ!







○○○チョコボの歩く姿、画面で走る姿がカワイイのだ。最後なんかはサイコウだね



オシリをフリフリして走るぜ!!

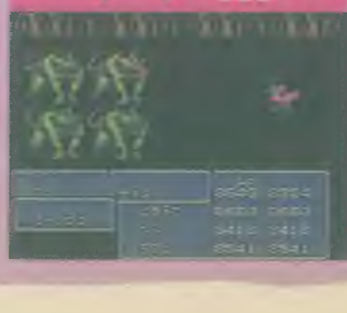
召喚魔法も大活躍!!

チョコボは、何も走るだけが能じゃない。IIIにもあったが、召喚魔法の方でも活躍するぞ。今回の召喚魔法は、白、黒に分かれていないので、最初から攻撃オンリーなんだ。チョコボキックが炸裂するぞ。



「走るだけが能力じゃないぞ!!

F・FIII



デブチョコボ

IIIから登場したのがコイツ、デブチョコボだ。あの風貌はそのままで、いつも決まった場所に隠れているのも変わらないぞ。しかし、IVの写真を見てもらうと分かると思うけど、イビキが無くなったんだ。



あいかわらず太っているぞ!!



IVでは、イビキのアニメが無くなったんだ



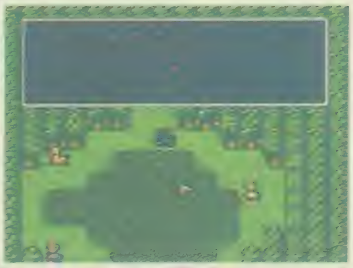
IIIでは、イビキがあったけど……

デブチョコボはどこに

チョコボの森のへこんだ所にいつも隠れている。そのへこんだ所を調べると「チョコボくさいぞ」というメッセージが出るはず。そこでアイテムのギサールの野菜を使うと、IVになってもデブチョコボの出現方法は変わらないぞ。



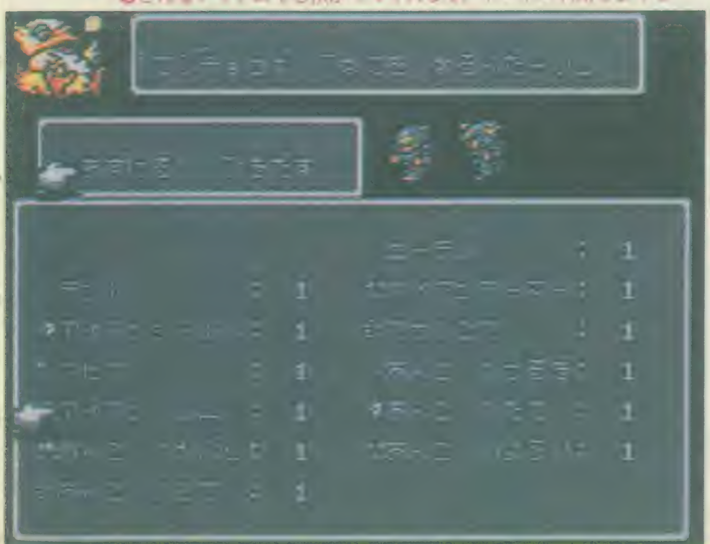
登場の音楽がいいんだよね



このメッセージは変わっていない

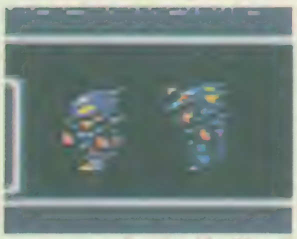
アイテム預り屋

デブチョコボが、アイテムを預かってくれるというのは、もう知っているはずだね。IVになってもシステム自体には変化はないぞ。IVのデブチョコボは、チョコボの森に必ずいるようになっているので、結構いろいろな意味で助かっちゃう。ドンドン預けちゃえ。



どんなアイテムでも預かってくれるぞ。ドンドン利用しようぜ

どんなアイテムでもOK



アイテムを引き取る時に使えるキャラが手を上げる



基本的にIIIの時と画面は変わらない

白チョコボ

新しく登場する2匹のうちの1匹が、この白チョコボだ。コイツは、デブチョコボと同じで、主人公たちを乗せて移動するという能力はなく、白チョコボを捕まえると主人公たちのMPをMAXまで回復してくれるのだ。チョコボの森には、必ず1匹はいるので、宿屋の代わりにいいかもね。

MPを回復してくれる





○画面が何度かフラッシュするとMPが回復するんだ



○白チョコボを捕まえるとメッセージが出て

黒チョコボ

ついに登場した、空飛ぶチョコボだ。この黒チョコボが、黒チョコボは森から森へ飛ぶ。つまり、コイツは森にしか降りることができないんだ。だけど、ノーマルチョコボと違い、1度目に降りた段階では、逃げていかずにその場所で主人公たちを待っているんだ。そして、2度目に降りたときに元いた森へ飛んでいってしまうんだ。

空飛ぶチョコボ見参!!



○黒チョコボは、飛空船と高い山を越えることができないんだ



森から森へ飛ぶんだ!!



○黒チョコボは、決まった森にしかいないんだ。探し出すんだ



○森から森へ飛ぶ黒チョコボ、やっぱりチョコボには羽根があったんだ

リアルタイムに進展する戦闘

最新情報〜戦闘編〜

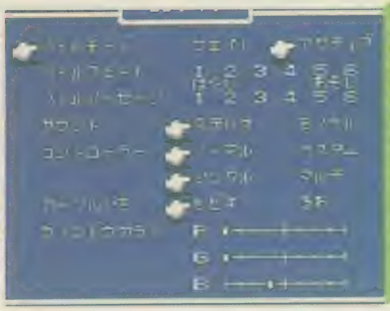
RPGに時間の流れを入れることで、「F・F」にどういう変化をもたらしたのか？
そのへんをパーティとモンスターの両方の角度から見てみよう。



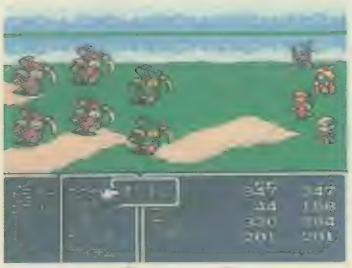
戦闘ではキャラの特性を知ることが重要ポイント

今までのコマンド方式RPGでは、パーティ全員のコマンドを入力してから戦闘に入っていた。しかし『F・FⅣ』では、このターン制をなくして、時間の流れを取り入れたんだ。そのため、すばやさの能力値が高いキャラからコマンド入力になる。入力のおわったキャラから、どんどん実行するんだ。しかし、敵にも同じことがいえるので、各キャラの特性を生かして戦おう。

設定を忘れないように



バトルモードとバトルスピードを自分にあった設定にしよう



ゴブリンの群れなんか怖くない!?

暗黒騎士のセシルは、剣を使わせればパーティイチ





敵によっては、今までのようにガンガン攻めるだけではダメだ

コマンドを選択中に攻撃された



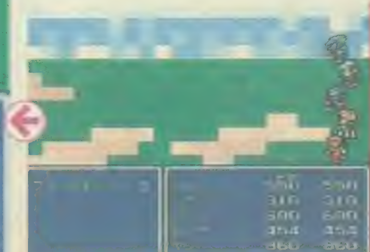
前触れなしに、敵は攻撃してくる。予測するのは不可能だ!!

F・FIII



今までは、コマンド選択が終わるまでは戦闘に入らなかった

敵が出現!!



スーファミの機能の1つモザイク処理

戦闘では時間を利用せずに敵に勝つことはできない!?

時間の流れがあることは、みんなわかったと思う。しかし、今一つ理解できない人のために、ここでは通常攻撃と魔法攻撃を例に解説していく。時間の流れによって、今までとは何が違うのかを、ちゃんと把握してね。



○前シリーズに時間の流れはない



○所要時間は時間の流れと関係ない？

素早く敵を倒せ!!



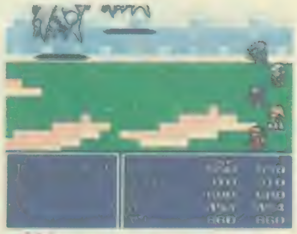
○とにかく倒すんだったら、素早いコマンド選択がポイントだ

通常攻撃

戦闘に入ると、自動的にすばやさの能力が高いキャラからコマンド選択になる。通常攻撃のみで戦う場合は、ひたすら早いコマンド入力をすればいいのだ。けれども、敵によっては、倒す順番や攻撃のパターンを考えないと、苦戦することになる。



○"てめえら、人間じゃねえたたき切ってやる!!" あたり前か？



○空飛ぶモンスターは、モザイク処理とともに上から出現する

魔法攻撃

今までの魔法攻撃は、コマンド入力後にすぐ実行された。けれど、IVでは魔法にも時間の流れがある。このため、コマンド入力後すぐに実行されず、効果を発揮するのに時間がかかる。その使う呪文が強力になれば、それだけ発揮までの時間がかかるわけだ。



○なむなむって感じに呪文を唱える。何だかカワイイね



○最後のドラゴン軍団には、どう対抗する？

稲妻がさく裂!!



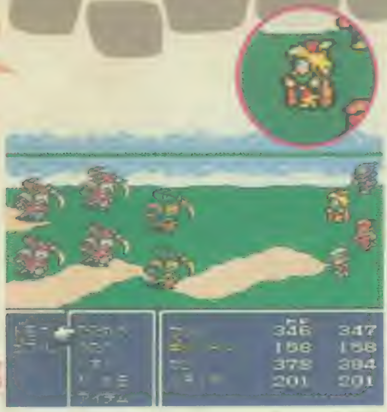
○強烈な稲妻が、3体のモンスターをすさまじい勢いで襲う!



○白魔道士のリディアは、攻撃魔法の少ない分、弓でカバー

特別な敵の出現パターンをいろいろな角度から分析

IIIから加わり始めた、多彩な敵の出現パターン。IVでもプレイヤーをイジメるかの様に、いろいろあるぞ。IIIをプレイした人の中には、敵のバックアタックを受けて、なんだこれは!?と思った人も多かっただろう。そのプレイヤー泣かせの敵の出現パターンについて一挙に解剖していく。自分たちの攻撃方法ばかりに気を取られないで、敵の出方も知っておいて損はない。どのパターンがきても、対処できるようにしよう。



○おおっと、"ギルバート"の先制攻撃か!? 美声を聞かせるか

先制攻撃

これは、こちらのパーティが敵と遭遇したときの唯一のパターン。はっきりいって、ラッキーかつ、おいしい。なんといっても、一方的に攻撃できるんだから。一定時間だけ待ってたとばかりに攻めよう。



○リディアの魔法でけちらすのは誰かな？



○やりたい放題ぶちかましちゃえ

ふいうち

いわゆる敵の先制攻撃で、パーティは一定時間好き放題に攻撃されてしまう。敵が1匹や2匹ならばまだしも、集団で攻められたひにはタコなぐりにされてしまう。敵が弱いうちはいいけど、強くなってくると、結構大きなダメージを受けるので、ふいうちを受けたら早めに倒そう。



○いきなり襲ってきたー! 対処することはないのかぁ!!

一方的にやられる



○うひょー!! そんなに一方的にイジメないでぇ

バックアタック

IIIでは、最も有名かつ嫌がられていたのがバックアタックだ。これを喰らうと、パーティの入れ替えをするのに1ターンかかるため、最低1回は攻撃を受けなければならなかった。しかし!! IVからは、チェンジというコマンドができた。これを入力すると、即座に前衛、後衛が入れ替わる。

F・FIII



○IIIでの出現パターンの中では、革命的だったと思うんだけど



○まさかの、バックアタックだ～!

○敵の攻撃がミスれば、速効でチェンジして攻撃するんだ!



うまくいけばノーダメージで!?

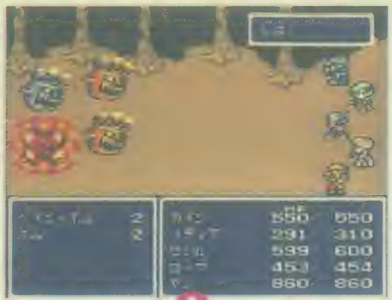
最新情報～戦闘編～

モンスターの行動も特殊なものがいっぱい！

前述した出現パターンよりも、更に恐ろしいことがある。それは、敵の特殊攻撃だ。今までのシリーズにも、敵の特殊攻撃はあったけれど、IVの敵は数段思考レベルがアップしている。単に特殊能力を使ってくるだけではなく、自分たちの状況を常に考えているようだ。有利な立場のときとピンチのときでは、全く違った行動をしてくるんだ。

自爆攻撃

IIIにいたけど、〝ボム〟というモンスターが、この能力をもっていたよね。結構やっかいな能力で、ある程度のダメージを受けると自爆する。だから時間の流れを利用することが大事で、時間を止めたり、遅くする魔法などをかけて、できる限りダメージを与えよう。自爆されると、敵の残りHP分のダメージを受ける。



●見おぼえのある敵が、パーティの前に立ちふさがる！

自爆するとは！



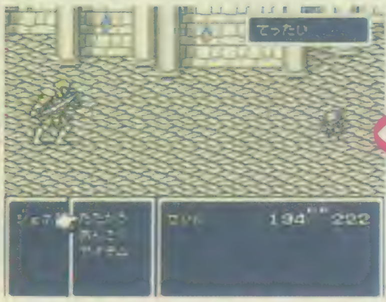
●うひょ～！　やっぱり自爆してしまうのねん。ひどすぎる…

複数出現①

複数の種類の敵が出現した場合は、倒す順番が最も重要になってくる。ここでは、例を1つ上げて解説しよう。ザコ兵を連れて、〝ジェネラル〟が出現した。ザコ兵から倒していくと、何と〝ジェネラル〟はシッポをまいて逃げていく。



●セシル1人だからって、なめるなよー



●さっきまで威勢がよかったのに

複数出現②

「F・FIV」では、見た目の判断で敵と戦わないほうが良さそうだ。見た目で強そうな敵から倒していく。すると、残った敵は〝ふぶき〟という特殊能力を隠しもっていた。

このように、状況によって攻撃方法を変えてくるので、気を引き締めて戦おう！



●おおっ、何だか強そうな奴らが現れたぞ。後方の敵から倒すか？



●よしよし、順調にいってるな。残りは、〝ブリーズビースト〟のみ

特殊攻撃を隠しもっていた！



●なにぃ～!!　特殊能力をもっていたのか。いきなり使ってくるとは！

形態を変化する

敵の中には、その形態を変化させる奴がいる。Ⅲのときは、"バイン"というモンスターがいたが、こいつは自分の弱点を変えることによって、ダメージを最小限におさえる能力をもっていた。Ⅳでは、例として、"ミストドラゴン"を見てみよう。このドラゴンは、実体を霧状にすることができる。この状態のときは、攻撃しても全く効果がない。しかも、攻撃すると逆にブレス攻撃を受ける。だから、霧状の間は、防御とパワーアップに専念するんだ。そして、実体を現わした瞬間に、一斉攻撃を仕掛ける。確実なダメージを与えて倒せ!!



この"バイン"には、パーティに下手がいないとまず勝てない

一瞬のチャンスを逃すな!!



この戻る瞬間をのがすと、また霧状になってしまう。気を抜くな

ドラゴンの下のほうが変なのが気になる





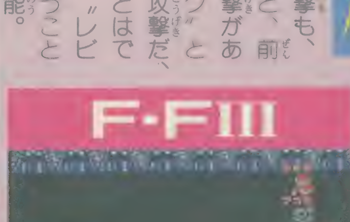
なんと!? 霧状に変化。霧ってことは…

対処もできる

今まで挙げた特殊攻撃も、前かなりやっかいだけれど、前シリーズで嫌な特殊攻撃があった。それは"クエイク"と同じ効果の地震の特殊攻撃だ。今までだと、ふせぐことはできなかったが、Ⅳでは"レビテト"という魔法を使うことで軽くかわすことが可能。



おお〜、パーティーが空中に浮いている。これで、[illegible]



[illegible]

3つの魔法をドーンと公開!!

最新情報〜魔法編〜



RPGには、絶対に欠かすことのできない魔法。白、黒、召喚の3系統をあますところなく解剖&解説。若干のシステムの変更も見逃さずに見ていくよ!



白・黒・召喚、3つの魔法はスゴイものばかり!!

今まで通り、IVでも3系統の魔法があるよ。みんなも知っている通り白、黒、召喚の3つだ。どの系統も、新しい魔法が加わってパワーアップしているようだ。それぞれの中から、数種類ピックアップしているので、そのスゴさを、把握してくれるとうれしい。



おもに回復系と、攻撃補助系がメインの白魔法だよん



ストーリー中盤以降で、ないと苦戦するのが、召喚魔法だ



バリバリの攻撃系がメインの黒魔法。誰でも一度はお世話になる

IVでの魔法システムは

「F・F」の魔法についての経過を、いろいろ見ていくぞ。IとIIIは、ランク制で回数制限まであった。そして、IVではIIのようなマジックポイント制の基本スタイルに戻った。そして、魔法の使い方自体に変更はなく、親しみやすさは残っているので、安心してね。IIIで初登場した召喚魔法には、白、黒、合体の3種類があったけど、IVではほぼ攻撃のみになった。確かに用途としては、攻撃に使う場合がほとんどだったけね。

IIに似ている!!









白・黒魔法すべてと召喚魔法5つのリストを見せちゃうぞ

『F・F』独自の魔法の数々をいち早く公開だ。Ⅳには聞きおぼえのある魔法がたくさんあるし、何だこの魔法はというような新しいものもある。とりあえず、それぞれの表を見て何が加わったのかなどを見てくれるかな。

白魔法リスト

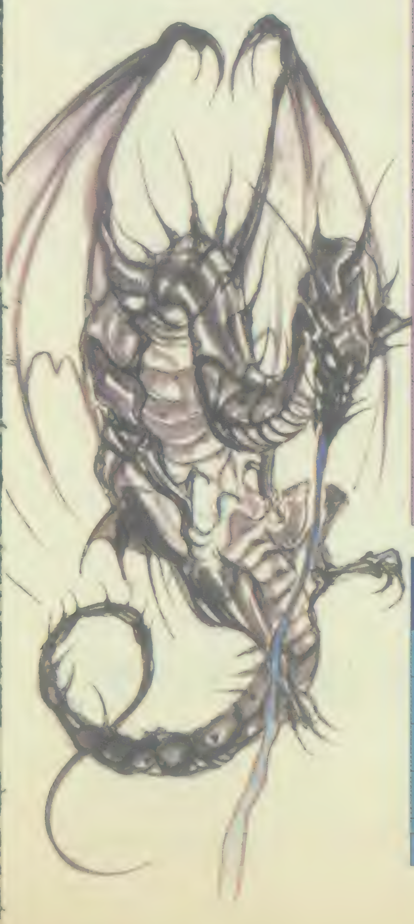
白魔法は、神の祝福を受けた人間だけが使うことのできる魔法。その聖なる力は、主に味方を守るためのものが多い。

シェル	魔法攻撃に対する防御力を高める。	ケアル	HPを少しだけ回復する呪文。
リフレク	敵の魔法を一定時間だけ反射する。	ケアルラ	ケアルよりも回復度が少し高い。
レビテト	大地からのダメージを回避する。	ケアルダ	HPを大幅に回復できる呪文。
ホールド	体をマヒさせて、動きを封じる。	ケアルガ	HPを完全に回復できる呪文。
サイレス	敵を沈黙させて魔法を封じ込める。	レイズ	戦闘不能状態から復活させる。
コンフュ	混乱させて、同士討ちをさせる。	アイレズ	戦闘不能からフルHPで復活。
スロウ	敵の神経を鈍らせ動きを遅くする。	テレポ	ダンジョンなどから脱出する。
ディスペル	敵の防御魔法の効果を消去する。	ミニマム	小さくしたり、大きくしたりする。
ライブラ	敵1体の最大HPや弱点を見破る。	エスナ	体の異常を全て元に戻すことが可。
ヘイスト	味方の能力を引き出し機敏にする。	サイトロ	縮小した地図を見ることができる。
バーサク	味方を狂暴化させ攻撃力を上げる。	ブリンク	分身を作り、敵の目をくらます。
ホーリー	唯一敵にダメージを与える呪文。	プロテス	直接攻撃に対する防御力を高める。

黒魔法リスト

魔法エネルギーを強大な殺傷力に変え、相手を傷つける魔法。その力は、術者の力が上がれば更に強力なものになっていく。

ポイズン	周辺の毒素を敵の体内に送り込む。	ファイア	炎で敵にダメージを与える魔法。
バイオ	細菌によってダメージを与える。	ファイラ	炎の渦を発生させ敵を焼きつくす。
ブレイク	敵を一瞬で石化させ破壊する。	ファイガ	巨大な炎で、灰になるまで焼く。
デス	魂を抜きとり死に至らしめる。	ブリザド	氷の塊で敵にダメージを与える。
デジョン	ダンジョンで1つ前の階に戻る。	ブリザラ	氷の結晶で敵を氷づけにする。
トード	カエルにしたり、元に戻す魔法。	ブリザガ	巨大なつららを発生させ敵を貫く。
ポーキー	豚にしたり、戻したりできる魔法。	サンダー	稲妻を敵の頭上に落とす魔法。
フレア	光と熱で敵を跡形もなく葬る。	サンダラ	エネルギーを電撃に変え攻撃する。
ドレイン	敵のHPを吸収して、HPを回復。	サンダガ	強力な電撃の柱を発生させ攻撃。
アスピル	敵のMPを吸収してMPを回復。	トルネド	強力な竜巻きで敵を瀕死にする。
スリプル	敵を無理矢理に、眠気へ引き込む。	クエイク	敵陣に大地震を起こして攻撃する。
ストップ	敵の周囲の時間を一定の間止める。	メテオ	敵陣に小隕石を降らせる強力呪文。



召喚魔法リスト

幻界から幻獣を呼び出し敵と戦わせるという、白・黒どちらにも属さない特殊な魔法。今回は5つしか公開できないのは残念。

チョコボ	チョコボの幻獣を召喚して、敵1体にキックをさせる。ダメージは期待できない?
シヴァ	氷の幻獣シヴァによって、敵全体にダメージを与えるダイヤモンドダストを降らす。
ラムウ	幻獣ラムウを呼び出して、天空から裁きの雷を放って敵全体にダメージを与える。
イフリート	炎の幻獣イフリートによって、炎を爆発させることで敵全体を焼きつくす。
タイタン	伝説の巨人族タイタンを召喚して、力まかせに地面をたたいて、地震を引き起こす。

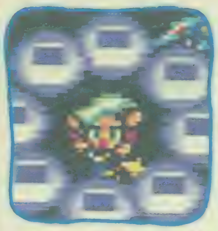
最新情報〜魔法編〜

白魔法

RPGでは、絶対に欠かせないのが、白魔法のような回復や攻撃補助などの魔法だ。「F・F」に限るわけではないけど、白魔法は神の聖なる力なので、ほとんどが味方を守るものなんだ。それは、神の教えにより人などを傷つけることは禁止しているからだろう。とにかく心強い魔法だ。



○見た目は、地味な感じであまりアニメーションしない



○効果の発揮される前の感じも進歩した!?

ケアル

白魔法の中では、最も活用率の高い魔法だろう。この魔法で、命を救われた人も多いと思うんだけど。



○Ⅲよりも、光の数が増えてよろしい

レイズ

ゲーム後半で、よくお世話になるのがこの蘇生魔法。アンデッドモンスターを一撃で倒す効果も、もっている。



○前作と同じでカワイイ天使が!

ブリンク

防御魔法の1つで、分身を作ることで敵の目をくらませる。これによって、直接攻撃の命中率を低くする。



○光の鏡で分身を作り出すのかなぁ?

リフレク

敵の魔法攻撃に対して、有効な魔法。光のバリアを体の周りに張りめぐらせて、少しの間だけ反射する。



○戦闘アニメのようなバリアでガード!

レビテト

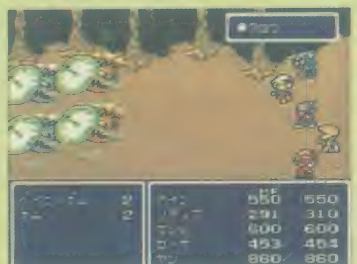
IVから加わった新しい魔法だ。味方全員の体を浮き上がらせて、大地からのダメージを受けないようにする。



○おおっ! 本当にパーティが浮いてる

スロウ

敵の運動神経に精神力を集中して、神経を鈍らせることで、動きを遅くする。術者のレベルに左右される魔法!?



○いかにも、敵の動きを鈍らせそう!?

ライブラ

IIIでの学者の能力と同じ効果をもつ魔法。敵1体に精神を集中して、最大HPと現在のHP、更に弱点を見極める。



○これが活躍する敵の出現はあるのか?

バーサク

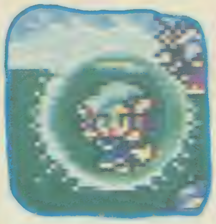
"レビテト"と同様、新しく加わった魔法。味方を狂暴化させて、攻撃力を上げる。戦闘終了まで自動的に戦うぞ。



○天から光が! この後、狂暴化する

黒魔法

白魔法とは、全く逆の力をもつのが黒魔法。ほとんどが攻撃のためだけにある。黒魔法の最大の特徴は、術者の力に比例した破壊力があることだろう。だから、レベルが上がれば、天変地異を起こすこともできるし、一瞬で敵をあの世に送ることも可能になるんだ。やっぱり攻撃優先!?



○魔力を放出する寸前。体中に気が、みなぎる



○レベルの高い魔法だと、グラフィックは格段ハデだったよね

ファイア・ファイラ

魔法の中でも、最もポピュラーかつ、とっつきやすいのが火炎系の〝ファイア〟だろう。特殊な敵でない限り、大体の敵にダメージを与えられるからね。Ⅳでも、前作と同じく3段階の破壊力になっている。今回載せていないけど、最強の〝ファイガ〟は敵を灰になるまで焼きつくすそうだ。



○[illegible]

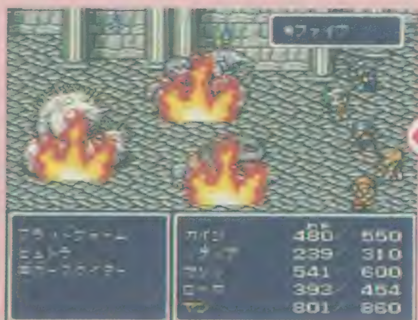


○〝ファイア〟よりも炎が強そう!?



○[illegible]





○[illegible]

○[illegible]

ブリザド・ブリザラ

ハ虫類系のモンスターに、大きな効果を与えるのが冷気系魔法の〝ブリザド〟だ。〝ブリザド〟、〝ブリザガ〟は、ビジュアル的にはあまり変わり栄えしない気がする。若干、〝ブリザラ〟のほうが力を感じるけどね。しかし、冷気系最強の〝ブリザガ〟は、巨大なつららが発生するようだけど、空から降ってくるのかな。



○[illegible]



○[illegible]



○[illegible]



○巨大な氷の結晶が、敵をのみこんだ!



○[illegible]

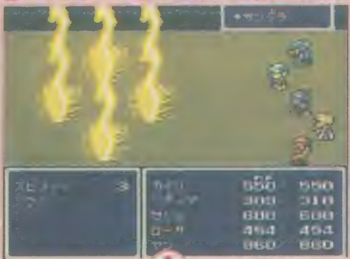
最新情報～魔法編～

サンダー・サンダラ

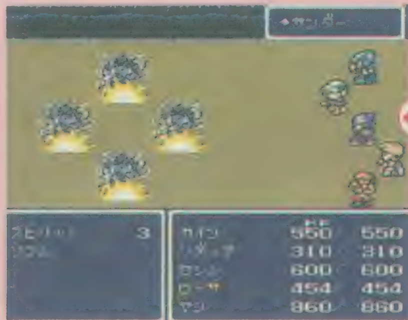
特に水の中に住んでいるような敵に、絶大の効果を発揮するのが電撃系"サンダー"だ。稲妻を敵の頭上に落として、ダメージを与えるというのは、変わっていない。今回も、火炎系、冷気系と同じく3段階の破壊力になっている。噂では、最強の"サンダガ"はスゴイらしいぞ。

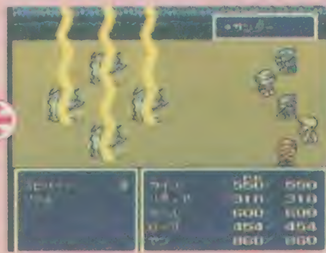
F·FIII









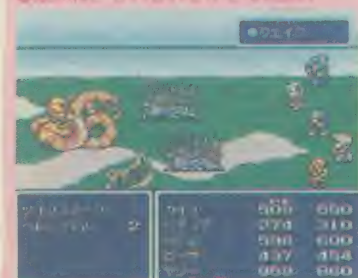


クエイク

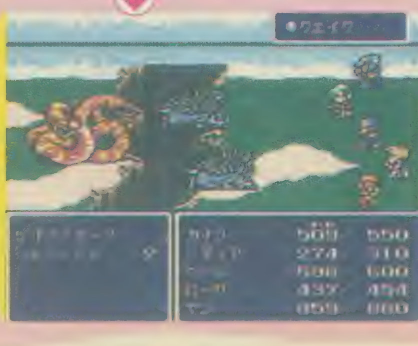
かなり高レベルの魔法。数少ない天変地異系で、地面をなぐりエネルギー波を敵陣に送り込む。その後、大地震を起こして大きなダメージを与えるという大魔法。弱い敵ならば、アッというまに地割れにのみこまれてしまうだろう。なかなか天変地異系は心強い。

F·FIII





地割れに落とす!

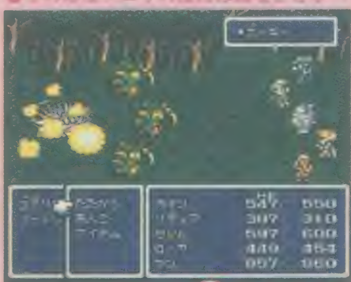


ポーキー

IIIであった"トード"の類似魔法。これをかけられると、豚になってしまうという恐ろしい?魔法。豚の間は、魔法を使うことができない。つまり、"ポーキー"を唱えられるキャラが、敵にかけられてしまうと、元の姿には戻れない。もしかして要注意魔法!?

F·FIII





豚になるとは…



召喚魔法

魔法に関して、みんなが最も興味があったのは召喚魔法があるのかな？っていうことじゃないかな。やはり、IVでも召喚魔法は存在していたのだ!! しかも、ほとんどの魔法は、戦って手に入れるらしい!? 今回は、みんなもよく知っている魔法しか公開できないけどゆるしてね！



○赤い気が、一瞬のうちに広がっていく



○召喚魔法といったら、やっぱりこの幻獣の出番があるのかな？

シヴァ

比較的、最初のほうで手に入れられると思われる魔法。シヴァは、"ブリザド"なんかとは違った氷の特殊攻撃をもっている。大気にある水を氷の塊に変えて、ダイヤモンドダストを降らせる。何といっても、敵全部にダメージをあたえられるのは、うれしいことだ。ゲーム前半のほうならばうれしいかもしれない。実は、シヴァって女性なのかもしれない。みんなはどう思うかな？









ラムウ

ラムウは、裁きと雷の幻獣だ。杖を振りかざして、天から裁きの雷を敵全体に目がけて、たたき落とすという頼もしい奴。誰もが、ラムウが出現すると「このじじい、できるな」と思うよね。それに、IVでのビジュアルはIIIと比べものにならないくらいパワーアップしているぞ。そのへんのところを、じっくりと見てくれ、とにかくスゴイんだ。









最新情報～魔法編～

チョコボ

チョコボ編のところでも触れたけど、IVでもチョコボの幻獣を召喚できるんだ。自慢の脚力をいかしたチョコボキックは健在。結構ザコキャラを倒すときなんか、使えるんだよね。しかし、今回も敵1体にしか攻撃できないのは、ちょっと残念。まぁ、ほかで活躍するからいいかな？

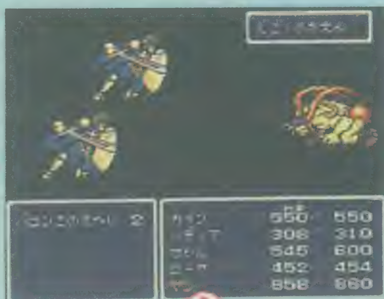




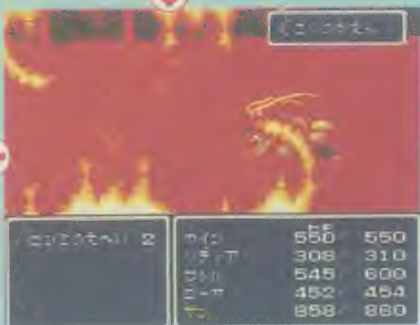
チョコボキックが、まともに炸裂中！

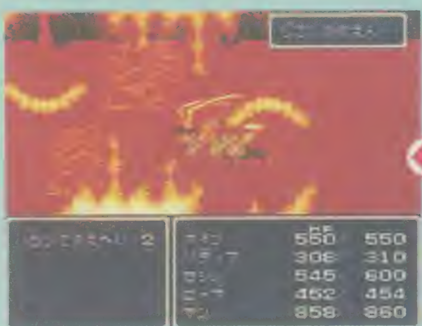
イフリート

炎の幻獣として有名なイフリートもいるぞ。IIIと同じく、敵陣の中を駆け抜けて、炎のパワーを爆発させる。これは地獄の火炎と呼ばれる強力な特殊能力だ。特筆すべきは、そのすさまじいアニメーションだろう。まさしく、地獄の火炎らしい炎の渦が、敵全体を包み込むように荒れ狂うのだ。この炎のアニメーションは、かなり進歩したといえる。









タイタン

今回公開できる最後の魔法は、あのタイタンだ。この幻獣の力は、召喚魔法の中でもかなり強力な部類に入る。力まかせに地面をなぐり、地震を起こして敵陣に巨大な地割れを発生させる。それほど強くない敵ならば、一撃であの世いきになるだろう。それと、じわじわと地割れの入るシーンは、なかなか見応えがあるのでグッドだよ！









敵を知るのも大事!! モンスターを大公開!!



最新情報～モンスター編～

RPGには無くてはならないモンスターたちを、どこよりも早く一挙に39体大公開しちゃうぞ。どんなモンスターが飛びだすかは、見てからのお楽しみ。

モンスターにも様々な種類があることを覚えろ!!

IVでも、かなりの数のモンスターたちが登場してくるぞ。そこで今回は、数多い中から厳選した39体のモンスターを紹介していくぞ。

モンスターには、様々な種類があり、大きく分けると人間系、アンデッド系、スライム系、獣・虫系の4種類。これらのモンスターたちを解説してあるので、それを参考にしてモンスターを理解してほしい。敵を理解していれば、戦闘時の作戦もたてやすくなるはずだからね。



様々なモンスターたちがキミのプレイを待っているんだ

ヒューマン系

人間系のモンスターは、特別な能力を持つものは少ないが、集団で出現し、自分たちが不利になるとすぐに逃げだすという性質を持っている。特にジェネラルなどの高レベルのキャラによく見られる傾向だ。逃げられるまえに倒せ。



ジェネラルとバロン兵は形勢が不利になると逃げだす

けっこう手強いと思われるのがバロン近衛兵だ



アンデッド系

コイツらの特殊能力は、ブラインなどの魔法と同じ効果を持っている。それに集団で登場してくる。



アンデッド系のモンスターは回復の魔法に弱いぞ

スライム系

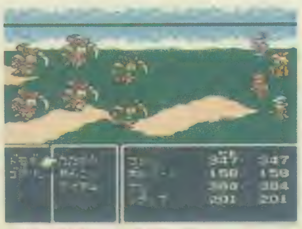
スライム系のモンスターには、剣などの直接攻撃ではあまりダメージを与えることができない。これこそが、コイツらの特殊能力だろう。



スライム系のモンスターには、うまく魔法を使うのがポイント

獣・虫系

獣・虫系のモンスターは、他の種類のモンスターと出現することが多い。特殊能力はなく、直接攻撃を多用する。



獣・虫系は、各モンスターごとに弱点が違うのだ

空を飛んでいるモンスターには、飛び道具で攻撃しろ





ワニなどの爬虫類には、ブリザドの魔法が効くぞ

III～IVへのモンスターの変化と32体のモンスターを公開！

39体のうち、IIIにも登場していたモンスターをピックアップして、IVではどのようになったかを解説するぞ。そして、新しく登場するモンスターを含めた32体のモンスターを紹介していくぞ。



○IIIでのモンスターたちもなかなかカッコよかったよね
○IVでは、迫力がでているよね

モンスターたちも大きく変わった

IIIからIVへのモンスターの変化を解説していくぞ。写真を見てもらうと分かるとおもうが、グラフィックがスゴク良くなり、迫力が出てきた。やっぱりスーパーファミコン。

ゴブリン


○IIIのゴブリンは、よーく見るとカワイイんだ
○IVは、いかにも凶悪そうで、ズル賢そうだね

ゾンビ


○IIIのゾンビは足が無かったんだ
○IVは全身が出ているんだ

ダイブイーグル


○羽根をはばたかせて、空中に浮いているように見える
○名前の通り、急降下してきているみたいだね

スケルトン


○踊っているのか、剣を持っている
○剣を後ろにかざしているのがいい

ガーゴイル


○小さくて、なんだか小悪魔みたいに見える
○IVもあまり変わらないが、デカくなっているんだ

レッドマシュマロ


○見ていると、笑ってしまいそうな顔つきだ
○IIIよりもリアルに描かれている

アダマンタイマイ


○顔を出して、舌をベーっているみたいだ、あまり怖くない
○顔を突き出して、主人公たちを威嚇しているのかな

このモンスターたちに勝てるかな!?

新しいモンスターも増え、種類の幅が広くなり、戦闘がよりレベルの高いものになってきた。そこで、新しいモンスターも含んだ32体をドーンと公開していくぞ。

モンスター全般に言えることなんだけど、特徴をうまくグラフィックで表現していて、名前などもバッチリはまっているよね。こいつらと戦う日もちかいので、よーく観察しとくといいかもね。



フロータイボール



↑一つ目のお化けに羽根が生えている、不思議なヤツだ

フライキラー



↑魚のくせに空を飛ぶ、とんでもないヤツ

インセクタス



←芋虫が丸まっているように見える。虫の化け物かな

ズー



←巨大な羽根を広げて、敵を威嚇しているみたいだね



フライングアイ



←蛾のモンスター。羽根が目のように見えるのが不気味だ

スピリット



↑浮き出ている顔が、すごくリアルなグラフィックだ

アリゲイター



←今回のモンスターの中で、一番まともなキャラクタかもしれない

ミニマジシャン



↑小さいながらも、いろいろな魔法を使う

最新情報～モンスター編～



ギガントード



○Ⅲにも登場していた、カエルのモンスターだ。今回は…

ファングシェル



○Ⅳで初登場となる、貝のモンスター。固そうなやつだね

サハギン



○Ⅲでは海に出現するモンスターだったが、Ⅳでは地上にも…

レーシィ



○パッと見た感じには弱そうだけど、実際の実力はいかに

イエローゼリー



○スライム系のモンスターはなぜ、ゼリーなんだろうね

ハンドレッグ



○初登場のムカデのモンスター。かなりデカイモンスターだ

バジリスク



○爬虫類のモンスター。頭の角みたいのが気になるなぁー

ソードラット



○背中に無数の太い針をつけているネズミだ





サンドウォーム



○砂漠にいる巨大なモンスター。吸い込まれそうになるかと思うほどの口だ

フェイスバット



○巨大なコウモリ。やっぱりHPを吸い取るのが得意なのかな

オーガ



○知力は低いが、岩をも砕くほどの力を持っている

ツインスネーク



○2本の首を持つ蛇のモンスター。2回攻撃をしてくるのか

ボム



○IIIと同じく、ある程度ダメージを受けると自爆する

ヒュドラ



○2、3匹で攻撃を仕掛けてくる。強いぞ

シーポッツ



○デカイ細胞のモンスター。どんな攻撃をしてくるのか

マインドフレア



○名前の通り、精神攻撃を仕掛けてくるかも

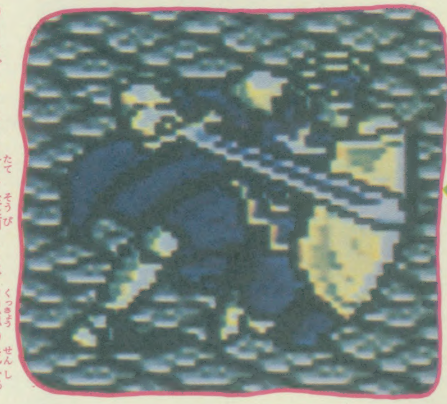


最新情報～モンスター編～



ウッドアイズ

木のモンスターで、森の中に潜んで冒険者に襲いかかってくる



バロンこのえへい

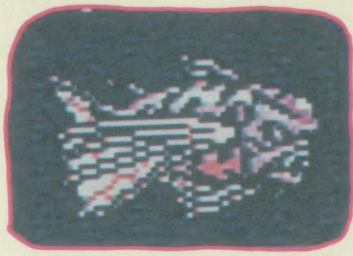
ロングソードと盾を装備した、屈強の戦士。かなり強そうな感じだね





ドラキュラレディ

天井にぶらさがって、攻撃してくる



らいぎょ

たかが魚と甘く見ていると、手痛いダメージを食らってしまうぞ



ジェネラル

階級は高いくせに、すぐに逃げちゃう情けないヤツ



オーガニトード

トードのバージョンアップ版。強いのか



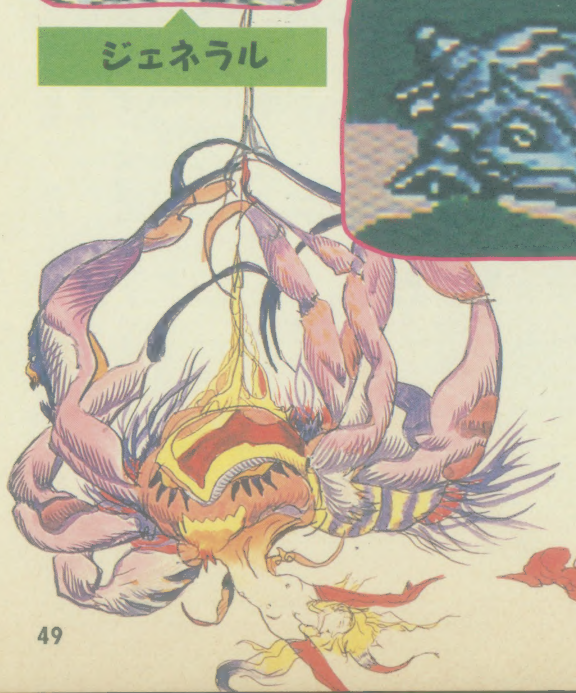
デザートサハギン

コイツは集団で登場してくる。けっこう手強いかもね



エーラハトラー

体が蛇で、頭が人間という異色のモンスター



スクウェアの坂口さんに直撃レポート!!



最新情報～取材編～

みんなの知ることができない、開発裏話など奥の深い部分をいろいろ聞き込んでみた。おもしろい事実などが、ぽろぽろでてきて取材の場は盛りあがったぞ!!

開発途中の苦労などいろいろ聞いてみたよ!!

Ⅲのときに、巻頭特集をしたときにも、スクウェアの坂口さんにマンガ形式で取材をおこなったのをおぼえているかな？ 今回も、前回と同じようにいろいろな開発秘話や苦労したことなどを、たくさん聞いてみたんだ。

●ファミマガ…えー、今回スクウェア参入第1弾の『Ｆ・ＦⅣ』発売日が、迫ってきたわけですが、ファミコンからスーパーファミコンになって苦労した点などありますか？

坂口さん…そうですねー。『Ｆ・Ｆ』は毎シリーズ前作とは違ったものを作ろうと、心がけているんですけども、シリーズを重ねるたびに、その期待度が高まっていると思うんです。

ファミマガ…確かにそうですね。毎回『Ｆ・Ｆ』では、斬新なシステムを取り入れて、他のＲＰＧとは違ったものに仕上がっていましたからね。

坂口さん…そして、Ⅳはハードがスーパーファミコンになったということで、いろいろな面で期待されてしまうと思うんですよ。そのため、常にスーパーファミコンなのだから、スーパーな『Ｆ・Ｆ』をつくらなければ、という思いで制作をしてきたんです。他にも苦労点はあるんですけど、このへんが一番の苦労点でしたね。

●ファミマガ…Ⅲのときにも、おたずねしたと思うんですけど、今回もクリスタルが出ているようですけども、やっぱり何かこだわりがあるんでしょうか？

坂口さん…これは、はっきりいって別にクリスタルじゃなくてもよかったんです。Ⅰのときからのコンセプトで、地、水、火、風というものをどういう形で表現しようか？ということになったときに、透明感のあるものにしようってことにしたんです。それで、クリスタルがいいんじゃないかってことになり、それ以後ゲームの象徴になったわけです。

●ファミマガ…Ⅲでは、ウリの1つだったジョブチェンジというシステムを、Ⅳではなくしてしまったわけですが、それはなぜなんですか？

坂口さん…多分ジョブチェンジに関しては、期待があったと思うんです。ですが、期待に応えることも大事でしょうが、Ⅳではストーリー重視のものを作りたかったんです。

ファミマガ…では、そのストーリー内容はどんなものが挙げられますか？

坂口さん…そーですね。今回はストーリーとは別に、恋愛もののサブストーリー的要素を入れたかったんです。今までの『Ｆ・Ｆ』では、あまり恋愛というものは、前に押し出した内容ではなかったので。

ファミマガ…でも、ジョブチェンジをなくしてしまうのは、惜しいと思いませんでしたか。

坂口さん…そうですね。ジョブを50種類に増やせば、ユーザーは喜ぶのだろうけど、スクウェアとしては、次回作につなぐためにもおさえておきたかったので。（一同笑う）

●ファミマガ…ジョブチェンジの代わりというか？新システムとして、リアルタイムに進んでいく戦闘を入れたわけというのは？

坂口さん…時間という概念を入れることで、今までとは違ったＲＰＧの戦闘をかもし出したかったんです。コマンド方式のＲＰＧというと、コマンドを入力して、なぐって、なぐられての繰り返しですよね。この法則みたいなものが単純にイヤだったんです。

ファミマガ…確かに、ターン制というのは飽きがきますね。

スクウェア・坂口博信氏



スクウェアを代表するゲームディレクター兼代表取締役副社長。『ウィル』などのパソコンゲームではプログラムを担当したこともある。現在は『Ｆ・Ｆ』などの監督業に専念している。なかなか気さくな人物だ!!

●ファミマガ…今回IVでの主人公・セシルは、暗黒騎士というブラックなイメージの人物なのですが、それはなぜなんですか?

坂口さん…IVでの主人公は、最初悪者でスタートしたかったんです。そして、ストーリーが進むにつれて成長していく過程を描きたかったからなのです。RPGの主人公というのは、大体が善という感じのものが多いですからね。



キャラの思い入れについて、切々と話をする坂口さん

●ファミマガ…キャラについて、もう1つ質問ですが、一番思い入れのあるメインキャラは誰ですか?

坂口さん…やっぱりローザでしょう(一同笑う)。スクウェア内では、ローザが最も人気があります。でも、モニターでプレイしにきた子供たちの間では、シドがいろいろな点で人気を得ていましたけどね。

●ファミマガ…飛空艇の飛行シーンの発想やその扱いなどはどういった感じになっているのですか?

坂口さん…あの斜め視点の飛行シーンは、スーパーファミコンが発表されたときに、デモ画面で飛行機が飛んでいたのを、うちのプログラマーが見たんですよ。その結果、勝手にアレンジして、僕に見せにきましてねえ。それが、とても飛空艇の飛行シーンにピッタリだったので、「これはイケる」と思ったんです。

ファミマガ…誰でも感じたと思うんですけど、初めて見たときには驚きましたよ!!

坂口さん…それと、ストーリー全体に亙って飛空艇を前面に押し出した形になっていて、見どころも多数用意してあるので、期待してください!!



この飛行シーンにも、いろいろな裏話があるんだ

●ファミマガ…『F・F』のマスコット的存在のチョコボに新種ができた理由というのはどういったことなんですか。

坂口さん…飛空艇、チョコボは、『F・F』の顔であると思っているんです。ですから、単純に新しいものを入れたかったんです。その結果、サンバ調のチョコボミュージックも生まれました。

●ファミマガ…チョコボミュージックの続きといっては何ですけど、要所に盛られた音楽についてはどうなんですか。

坂口さん…『アクトレイザー』のオープニング音楽を聞いて刺激されました。うちも、映画のような場面を盛り上げる音楽を作ろうと思っていましたからね。

ファミマガ…いろいろ苦労なさったみたいですね。

坂口さん…とりあえずは、音楽のほうも期待してください。

●ファミマガ…『F・F』というのは、どっかしらに遊び心のうかがえる部分があるんですけど、その辺は?

坂口さん…いい例を1つ挙げると、IIIでもいましたが、IVのいろいろな町に踊り子がいます。その踊るときの音楽も何曲か用意してあるんですよ。しかも、初めてドワーフの踊り子なんてのも中にはいますし。(笑う)

ファミマガ…ドワーフの踊り子ですか? まさか、筋肉モリモリの女性ですか。

坂口さん…それは、見てのお楽しみです!

ファミマガ…う〜ん、早く見てみたいなあ。



いつもお世話になっている広報の野村さん。坂口さんの監視役だ

●ファミマガ…いろいろなことをお聞きしましたが、『F・FIV』の最大のウリというのをお願いします。

坂口さん…今までのように、これがウリだという感じでは、はっきりいってそのゲームは売れないと思います。これからのゲームは、そのソフト自体が全てウリでなくてはならないと、僕たちは思うんです。

ファミマガ…確かに、それはいえているかも知れませんね。

坂口さん…ですから、『F・FIV』のウリはこれだ!!とは、断言しません。

ファミマガ…そうですか。(何だか、とても期待のできそうな感じで一安心!?)いろいろありがとうございました。

あと1ヵ月の辛抱だ



平成３年７月５日発行（隔週金曜日発行）第７巻第13号（通巻130号）

F・FⅣガイドブックVol.1



ファミリーコンピュータMagazine 7月5日号特別付録